9e ART

LES CAHIERS DU MUSÉE DE LA BANDE DESSINÉE

EMMANUEL GUIBERT - HISTOIRES D'ATELIER JANVIER 2003

LA BD SUR LE NET - J.-C. FOREST - PEPLUM, WESTERN, PIRATES

N°8

Certains albums
sont des classiques...

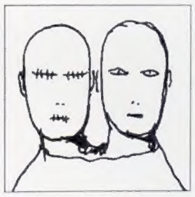
primé à angoulême
editions de l'AN 2
30 ans de bandes dessinées à travers le palmarès du festival
DUPUY-BERBERIAN

Publié à l'occasion du 30ème festival
international de la bande dessinée

editions de l'AN 2
la PasSion
Du deSsiN

Format 21 x 24 cm - 104 pages quadri - PVP 14 ¤ - ISBN 2-84856-003-7.
Diffusion France : Le Comptoir des indépendants.

RÉGION Poitou Charentes
La Dynamique Atlantique
FESTIVAL INTERNATIONAL ANGOULÊME BD DE LA BANDE DESSINÉE
CONSEIL GENERAL DE LA CHARENTE



sommaire

André-Marc Delocque-Fourcaud – *Le lieutenant Blueberry et l'hydravion jaune* 6

PATRIMOINE

Annie Renonciat – *Le* Robinson *de Dumoulin : un roman en 150 gravures* 10
Thierry Groensteen – *Introducing* Monsieur de la Canardière 20

Jean-Claude Forest

Jean-Pierre Mercier – *Une île en forme de point d'interrogation* 22
Thierry Smolderen – Hypocrite : *un chapitre sur les rêves* 28

ESTHÉTIQUE

La BD et le net

Jean-Philippe Martin – *Le deuxième monde du neuvième art* 36
Thierry Smolderen – *Coconino World : explorer l'espace des formats BD/I* 40
Vincent Baudoux – *Un chat, un roi, des écrans* 46

Emmanuel Guibert

Gilles Ciment – *Conversation* 51
Thierry Groensteen – *La saveur des Olives noires* 62
Erwin Dejasse – *Les guerres d'Emmanuel* 64
Julien Bastide – *Au pays des enfants heureux* 69

DOSSIERS

Dominique Hérody – *En atelier* 76

Le renouveau de la BD de genre

Paul Bleton – *Piste de signes* 88
Gilles Ciment – *Entre mythologie et histoire, les nouveaux avatars du peplum* 95
Évariste Blanchet – *Pirates !* 100

ACTUALITÉ

La vie du musée 108
Astrid Deroost – *La Maison des auteurs* 116
Les musées de la BD et de la caricature 118
Comptes rendus 120
par Julien Bastide, Vincent Bernière, Évariste Blanchet, Jean-Claude Glasser, Paul Gravett, Thierry Groensteen, Jean-Philippe Martin, Benoît Mouchart et Jacques Samson

Répliques

« Contrairement à un mythe tenace » : la censure de la bande dessinée en France entre analyse et justification 140
Universitaires, encore un effort pour être bédélogues ! 143
Hergé-Van Melkebeke : destins croisés 144

English summaries 150

collection Bananas

BUZZELLI

PMJ

en prévision :

« LA RÉVOLTE DES RATÉS »

Vente par correspondance :
€ 12,40 port compris

PMJ Éditions
6 rue des Fauvelles
92250 LA GARENNE-COLOMBES

Diffusion Librairies :
Le Comptoir des Indépendants
Tél : 01 56 93 45 10

OH
C'EST INCROYA-BLE... QUELLE BESTIOLE !
QU'EST-CE QUI TE PREND ?!
GRRRR-RRR
TIENS !
BUZZELLI
L'AGNONE

Thierry Groensteen

LIGNES DE VIE
LE VISAGE DESSINÉ

LE VISAGE HUMAIN ET SES EXPRESSIONS
DANS LA BD, LA CARICATURE, L'ILLUSTRATION...
Un essai accompagné de 60 exemples commentés

MOSQUITO

Parution Janvier 2003
ISBN : 2908551527

www.
ego-comme-x
.com
Yoshiharu Tsuge
sainte famille
sentiers battus
Vincent Vanoli
fabrice neaud
JOURNAL (4)
ego comme x

JOURNAL (4)
de Fabrice Neaud

parution : décembre 2002
224 pages
ISBN 2-910946-28-2
22 euros

L'HOMME SANS TALENT
de Yoshiharu Tsuge

parution : printemps 2003
224 pages
ISBN 2-910946-34-7
25 euros

ego comme x

5, rue Massillon
16000 Angoulême
France
Tel. : 04 45 38 34 10
Fax : 05 45 90 98 17
editions@ego-comme-x.com

Toutes les informations, les prévisions
et la vente par correspondance sur le site :
www.ego-comme-x.com

Éditorial

Omniprésent en librairie (avec quelques sept ouvrages portant sa signature, comme dessinateur ou scénariste, publiés en 2002), Emmanuel Guibert l'est aussi dans ce numéro. Invité d'un dossier dans lequel il s'exprime longuement avant d'être soumis aux feux croisés des exégètes, on le retrouve une première fois dans notre enquête sur l'histoire de l'atelier Nawak et de l'atelier des Vosges, dont il fut l'un des acteurs, une seconde dans notre ensemble sur le renouveau de la bande dessinée de genre, au titre du peplum dont la série des *Olives noires* renouvelle si brillamment les règles, l'esthétique et l'ambition. Cette insistance n'est qu'un juste hommage rendu à l'un des plus brillants auteurs de sa génération, l'un de ceux qui nous fait espérer d'une bande dessinée enfin mature, assumant son héritage sans pour autant assigner de limite à son champ d'investigation. Après Joann Sfar, Marc-Antoine Mathieu ou Chris Ware, Guibert est un de ces visages de la création contemporaine qu'il nous a plu de saluer et en qui il est dès maintenant aisé de reconnaître un futur classique.

Ce huitième numéro de *9e Art* inaugure une nouvelle étape dans la vie de la revue. Désormais coédités par le CNBDI et les éditions de l'An 2, les *Cahiers du Musée de la bande dessinée* paraîtront plus fréquemment, puisque le prochain numéro, qui sera avancé à octbre 2003, inaugurera une formule à périodicité semestrielle (avril et octobre de chaque année). Dès à présent, il est possible de souscrire un abonnement pour deux ans / 4 n°s (voir p. 152). En même temps que l'assurance de recevoir régulièrement *9e Art* à domicile, s'abonner sera aussi la manifestation la plus concrète de votre soutien à notre politique de développement.

Thierry Groensteen

9e Art – *Les Cahiers du Musée de la bande dessinée* – n°8

CENTRE NATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE ET DE L'IMAGE

éditions de l'AN 2

La revue *9e Art* est coéditée par le Centre national de la bande dessinée et de l'image et les Éditions de l'An 2.

Rédaction - administration - publicité : Éditions de l'An 2, 3 rue de la Charente, 16000 Angoulême. Tél. 05 45 69 63 16. Fax 05 45 69 63 06. E-mail : editionsdelan2@wanadoo.fr – www.editionsdelan2.com

Directeur de la publication : André-Marc Delocque-Fourcaud.
Rédacteur en chef : Thierry Groensteen. Maquette : Candice Pétrillo.
Comité de rédaction : Vincent Baudoux, Gilles Ciment, Thierry Groensteen, Jean-Philippe Martin, Jean-Pierre Mercier, Harry Morgan, Annie Renonciat, Jacques Samson, Gaby Scaon et Thierry Smolderen.

Ont collaboré à ce numéro : Julien Bastide, Vincent Bernière, Évariste Blanchet, Paul Bleton, Erwin Dejasse, Astrid Deroost, Jean-Claude Glasser, Paul Gravett, Dominique Hérody et Benoît Mouchart.
En couverture : dessin d'Emmanuel Guibert, paru dans *Lapin* n°13.
© CNBDI / Éditions de l'An 2 pour l'ensemble des textes. Nous remercions les éditeurs détenant les droits sur les illustrations reproduites dans ce numéro.
Diffusion France : le Comptoir des indépendants - Belgique : SDL Caravelle.
ISSN : 1268-757 X. Dépôt légal : janvier 2003.

Le lieutenant Blueberry et l'hydravion jaune

Une « controverse d'Angoulême » secoue les veillées charentaises : est-il pertinent que la même institution, le Centre national de la bande dessinée et de l'image, gère à la fois notre musée « national » de la bande dessinée et conduise des formations et des recherches sur le dessin animé ?

Ce débat de chancellerie dissimule un de ces nœuds esthétiques qui font le miel de l'éditorialiste de *9ᵉ Art*. Quel lien mystérieux, quel schisme sous-jacent unit et sépare ce grand mouvement artistique moderne : la narration dessinée, selon que le récit se développe en succession de cases regroupées en bandes horizontales (ou « strips ») figées sur le papier par l'encre d'imprimerie, ou que le dessin « s'anime » par défilement à 25 images par seconde ?

Bande dessinée et image animée communient dans la même église : la fiction narrative en images : « il était une fois Blanche Neige ou Tintin ». Nous avons dit : en images ; voilà qui nous distingue d'autres arts narratifs : la littérature où le récit est « imaginé » directement par le lecteur, ou le théâtre, médiatisé par le corps physique de l'acteur : « À moi, comte, deux mots ! ».

Les deux média de la narration graphique, bande dessinée et dessin animé, suivent un destin parallèle, développé avec l'industrialisation de la presse pour l'une, du cinéma pour l'autre. Windsor McCay, créateur de *Little Nemo in Slumberland,* est en même temps, et sans réfléchir, un pionnier du dessin animé. Félix le chat, Popeye triomphent indifféremment dans les deux média. Quant à Mickey, il est sans doute la première grande star « multimédia ».

On remarquera néanmoins que cette histoire commune diverge au fur et à mesure que se constituent des œuvres. Mickey est une vedette sur papier et à l'écran, mais aucun des grands films de Walt Disney n'enfantera de telles carrières. Pinocchio, Dumbo, Bambi, Cendrillon ne se métamorphoseront qu'incidemment en héros de papier. On sait à l'inverse les tentatives décevantes de porter Tintin, Lucky Luke, Blake et Mortimer à l'écran. Comme si, paradoxalement, les héros de bande dessinée bougeaient mieux dans les cases où ils sont nés.

J'ai promis une discussion esthétique, j'y viens. Si les héros de la BD ont étés figés, case après case par l'auteur et l'imprimeur, le lecteur les met en mouvement aussi sûrement que le projecteur le film. Toute la question est bien : comment passer de l'un à l'autre : comment « animer » cinématographiquement Tintin, que le lecteur a si bien appris à animer lui-même d'album en album ?

Et cela d'autant plus que les artistes ne travaillent pas coupés du monde dont ils nous dévoilent la nature cachée. La BD est créée par des auteurs qui ont baigné dans l'autre art du XXᵉ siècle : le cinématographe, c'est à dire étymologiquement l'art de l'écriture du mouvement.

Prenons deux exemples.

Hergé redessine complètement en 1949 une des illustrations hors-texte du *Crabe aux pinces d'or.* Regardez bien l'hydravion jaune piquant, dans la première version, vers Tintin, Haddock, et Milou accrochés à la quille de leur chaloupe retournée. On comprend que l'auteur ait voulu conserver cette superbe illustration en couleur venue de la version encore plus ancienne en noir et blanc, bien plus qu'un moment de bande dessinée, une peinture… Mais il y a une erreur : la scène est construite du point de vue de l'avion plongeant en gros plan. Nos héros sont ainsi observés simultanément par le lecteur et l'agresseur venu du ciel. Cette « faute de point de vue », un grand classique de la mise en scène de film, gêne le processus d'identification : le lecteur doit se sentir à la place de Tintin, pas à la place de l'inconnu hostile. De surcroît, la planche n'est pas « raccord » avec la dernière case de la page 20, où l'hydravion a déjà ouvert le feu sur les naufragés ; inscrite dans la tradition d'où elle provient, elle est « hors texte ». Ce qui allait sans dire quand la bande dessinée proprement dite, en cases et bulles, était en noir et blanc.

Savourons maintenant le père de Tintin, au perfectionnisme légendaire, adaptant le système des hors texte dans l'édition définitive du *Crabe.*

Le point de vue est renversé[1]. Ce sont Tintin et Haddock qui regardent, angoissés, la remontée en chandelle de l'avion mystérieux. De la case de la page 20 à la hors texte de la page 21, la trajectoire de l'hydravion est devenue limpide. La superbe peinture est sacrifiée à l'efficacité de la narration et la planche, jusque dans le graphisme et les couleurs, est réintégrée dans le texte. On croirait entendre, assourdissant, le moteur de l'avion qui passe en frôlant la tête du lecteur. Et Hergé de nous préparer ainsi une formidable impression de jeunesse en important dans ses cases le mouvement narratif et scénique du cinéma.

La bande dessinée en cases partage avec le film en plans cet élément révolutionnaire : le montage. On sait que le montage fonctionne par la coupe et que la coupe contient l'ellipse : fondation du récit cinématographique.

L'exemple ici est emprunté à un autre maître : Jean Giraud ou « Gir » dans *Angel Face.* Traqué, accusé par une ville entière d'avoir tiré sur le président Grant, le lieutenant Blueberry tue deux des véritables assassins lancés à sa poursuite. Regardons les quatre cases de la mort du second.

La scène fonctionne par le montage. À gauche, Blueberry fait feu, vers la droite, comme on lit le français. À droite, le tueur est atteint en direct. Son chapeau renversé, doré par la lumière, compose une auréole autour de son visage émacié, transfiguré, de martyr à la Greco. L'homme tirant et l'homme mourant sont séparés, à se toucher, par le mince intervalle blanc entre les cases et que vient mordre la flamme du fusil et le « Blaw » de la détonation. L'ellipse est bien là, mais ce n'est pas une ellipse dans le temps : flamme, « Blaw », mort, l'action est instantanée, d'une case à l'autre. L'ellipse efface l'espace, la dizaine de mètres de la trajectoire de la balle. De ces deux instantanés composant l'action et son effet, naît le mouvement. Et il est comme consacré par les deux cases du dessous : à l'inverse des instantanés qui précèdent, ces cases sont des « poses » décrivant toutes les deux le moment de tranquillité parfaite qui suit la mort. À gauche, le visage de Blueberry en gros plan. Il est au-delà du bien et du mal, les orbites noires comme des yeux morts, la bouche béante, noire, il est tout noir, un masque de damné, condamné à vivre et à courir sans trêve ni repos. La case suivante à droite se limite au changement d'angle. À genoux, vivant, Blueberry reprend son souffle face au gisant mort. Formidable trait de génie : le méchant est sauvé dans la mort, le héros est maudit dans la vie. Je crois que cette immobilité après l'action, cette extraordinaire ellipse de paix suivant l'ellipse en éclair de la mort, nous fournit les clés du récit dessiné moderne, un récit de cinéma, structuré par le montage.

Doutera-t-on après cela que la bande dessinée est un art ? Comprendra-t-on qu'il n'est pas si simple de transposer un corpus esthétique aussi complexe dans l'univers du dessin animé, soumis à bien d'autres lois ? Comment importer dans cet univers notre formidable tradition française graphique et narrative ? Qui ne doute que repose là, en germe, un formidable gisement créatif ? Où commence et où finit le pont ?

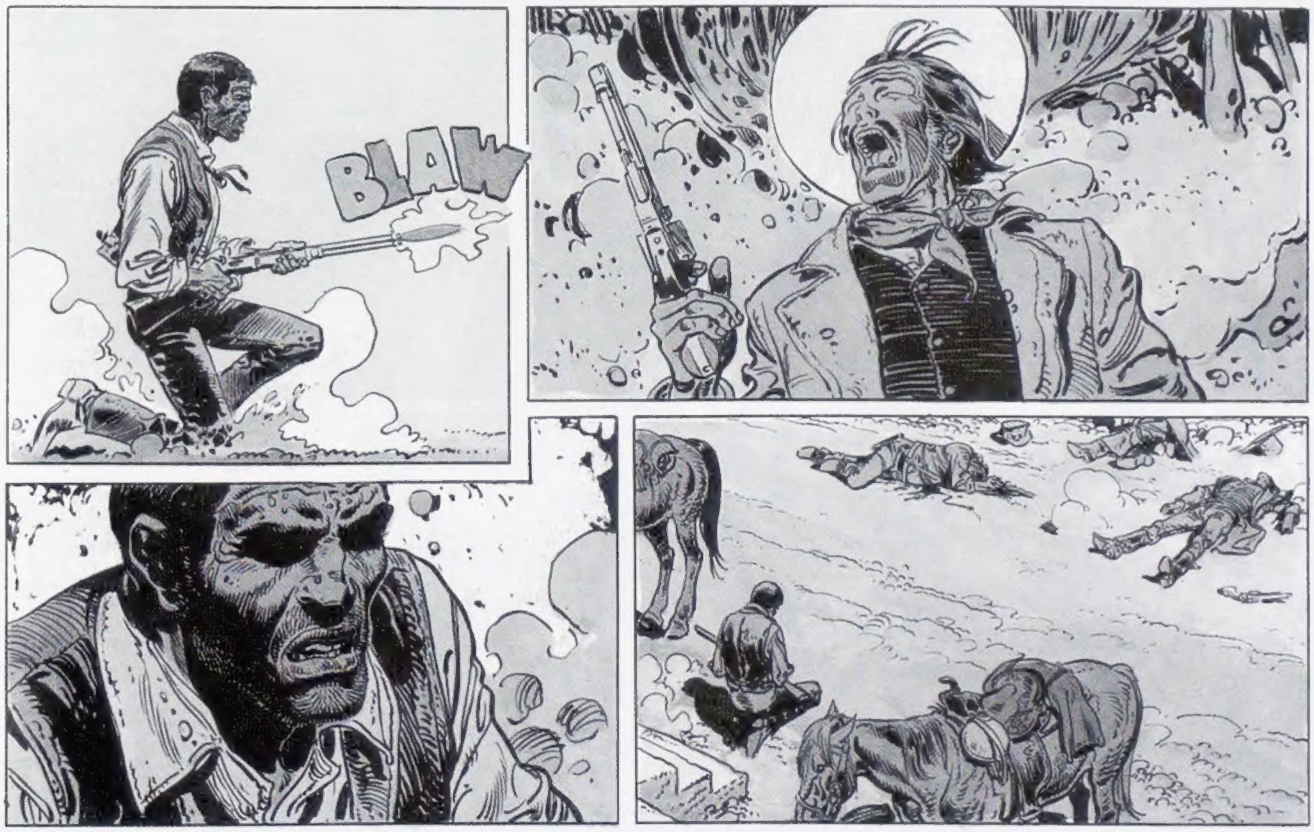
9e Art passe cette année au rythme semestriel. Bonne nouvelle pour cette enquête : traçons avec jubilation ici les mots phares de la bande dessinée…

à suivre

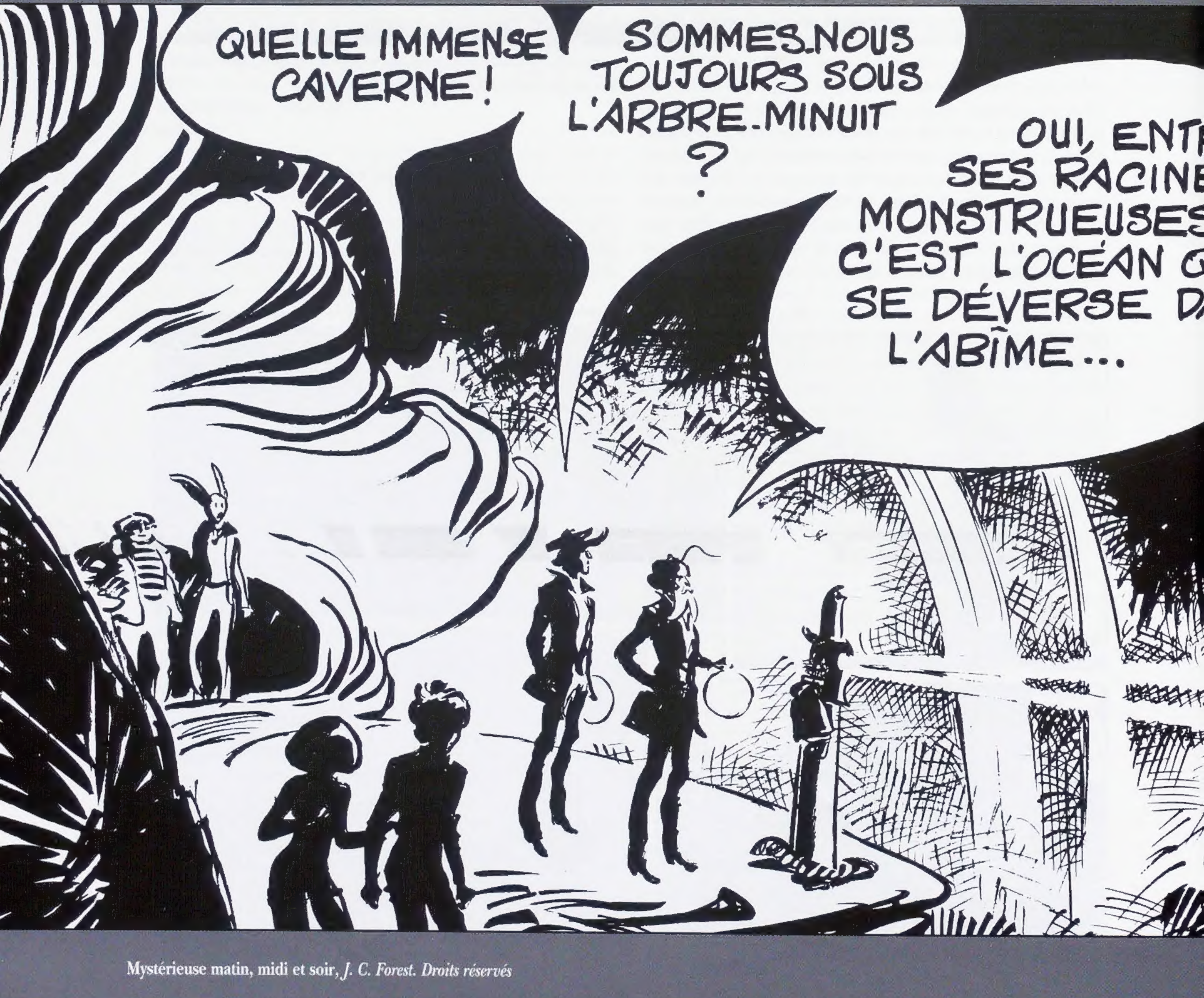
André-Marc Delocque-Fourcaud

---

1. Pour des raisons de copyright, nous renvoyons les lecteurs à l'ouvrage de Benoît Peeters *Le Monde d'Hergé,* dans lequel les deux versions sont présentées côte à côte.

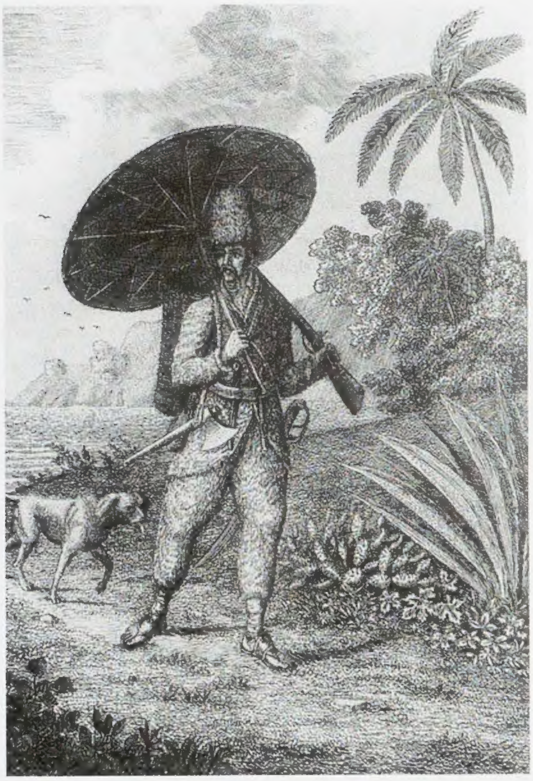


Une aventure du Lieutenant Blueberry, Angel Face © Éd. Dargaud


QUELLE IMMENSE CAVERNE !
SOMMES-NOUS TOUJOURS SOUS L'ARBRE-MINUIT ?
OUI, ENTR SES RACINE MONSTRUEUSES C'EST L'OCÉAN Q SE DÉVERSE DA L'ABÎME...

Mystérieuse matin, midi et soir, *J. C. Forest. Droits réservés*

PATRIMOINE



Le *Robinson* de Dumoulin : un roman en 150 gravures

La Collection de cent cinquante gravures représentant et formant une suite non interrompue des voyages et aventures surprenantes de Robinson Crusoé dessinées et gravées par F.A.L. Dumoulin, *imprimée vers 1810 par Loertscher et fils à Vevey, n'est connue que de rares amateurs. Pourtant le Club français du livre en a offert une réédition hors commerce à ses abonnés dans les années 1960*[1]*, et différents spécialistes de la bande dessinée ont signalé son intérêt*[2].

Mais l'extrême rareté des exemplaires originaux[3] et le manque d'informations, jusqu'à une date récente, sur François Aimé Louis Dumoulin (1753-1834), ont découragé des recherches plus approfondies. Aujourd'hui cependant, l'intérêt historique et artistique de l'entreprise de Dumoulin force l'attention de l'historien de la bande dessinée : car non seulement cet ouvrage est le premier en Europe à offrir une suite narrative de grande ampleur – qui précède de vingt ans l'œuvre de Rodolphe Töpffer – mais il constitue la première expérience de transcription graphique intégrale d'un roman. La poésie naïve et attachante de ces gravures ajoute à cette originalité, que le présent article se propose de souligner en retraçant la genèse de l'œuvre, en soulignant sa nouveauté, en révélant ses charmes.

Les renseignements nous manquent sur l'histoire éditoriale de cet ouvrage qui regroupe en un volume, sous reliure muette (25,5 x 17,5 cm), 150 eaux-fortes retouchées au burin. Les archives de l'Imprimerie Säuberlin et Pfeiffer S.A. à Vevey, successeur actuel de Loertscher, ne conservent aucune trace de cette publication, si bien que son tirage nous demeure inconnu, ainsi que la date exacte de sa première édition. Les spécialistes de l'histoire du livre la situent entre 1782[4] – hypothèse qui ne coïncide ni avec les indications de Dumoulin, ni avec les caractéristiques esthétiques de l'ouvrage –, et les premières années du XIXe siècle : vers 1805[5]-1810. Cette dernière datation, que le libraire parisien André Jammes justifie par l'analyse des caractéristiques typographiques de l'« Avertissement »[6], paraît la mieux fondée. Suivant Carl Brun, dans son *Dictionnaire des artistes suisses*, il aurait existé une seconde édition in-4° en 1818 chez Blanchard à Vevey[7], sur laquelle nous n'avons pas plus de précisions, si tant est qu'elle ait paru.

François Aimé Louis Dumoulin (1753-1834)

Nous sommes en revanche mieux informés sur l'auteur de cette œuvre surprenante : François Aimé Louis Dumoulin, baptisé le 10 août 1753 à Vevey, mort dans la même ville le 16 février 1834. L'homme a résumé en diverses occasions les principales étapes de sa vie et de sa carrière, notamment dans l'« Avertissement » de son *Robinson*[8], et l'excellente synthèse de ces documents publiée par Françoise Bonnet-Borel en 1991[9] apporte beaucoup de précisions sur son parcours personnel et artistique.

Notons que l'écrivain Paul Morand, qui a vécu plusieurs années à Vevey, a publié un récit fictif de la vie de *Monsieur Dumoulin à l'Isle de La Grenade*[10] ; cette œuvre littéraire ne peut être considérée comme un document historique, mais l'étude d'Agathon Aerni, qui l'accompagne, sur l'histoire des Antilles à l'époque où Dumoulin y résidait, est très éclairante pour la compréhension de notre artiste[11]. Enfin, c'est au musée historique du Vieux-Vevey, qui conserve une quarantaine d'œuvres de Dumoulin, que nous pouvons découvrir les aspects variés de sa création : tableaux à l'huile, aquarelles, eaux-fortes, recueils de dessins et de gravures, représentant des marines, des combats navals, des paysages, des scènes bucoliques, des sujets liés à la Révolution française.

Fils d'une teinturière et du recteur de l'hôpital de Vevey, qui meurt moins d'un an après sa naissance, cadet de trois filles, François Aimé Louis manifeste un goût précoce – que contrariera sa famille – pour le dessin et la peinture, dessinant tout ce qu'il voit, illustrant les romans qu'il lit avec passion[12]. Un livre le marque tout particulièrement : *La Vie et les Aventures surprenantes de Robinson Crusoé*, de Daniel Defoe[13] : il le découvre vraisemblablement dans sa première traduction française, par Saint-Hyacinthe et Van Effen, ornée d'un frontispice par Bernard Picart (1673-1733) et de six gravures non signées qui constituent le premier ensemble d'illustrations de ce roman en France[14] : « *Dès mon enfance, ce livre et les figures qui y étaient attachées fixèrent singulièrement mon attention ; je leur dois le goût de la lecture, du dessin et de l'étude de la nature, et Robinson Crusoé développa chez moi le désir de voyager.* »[15]

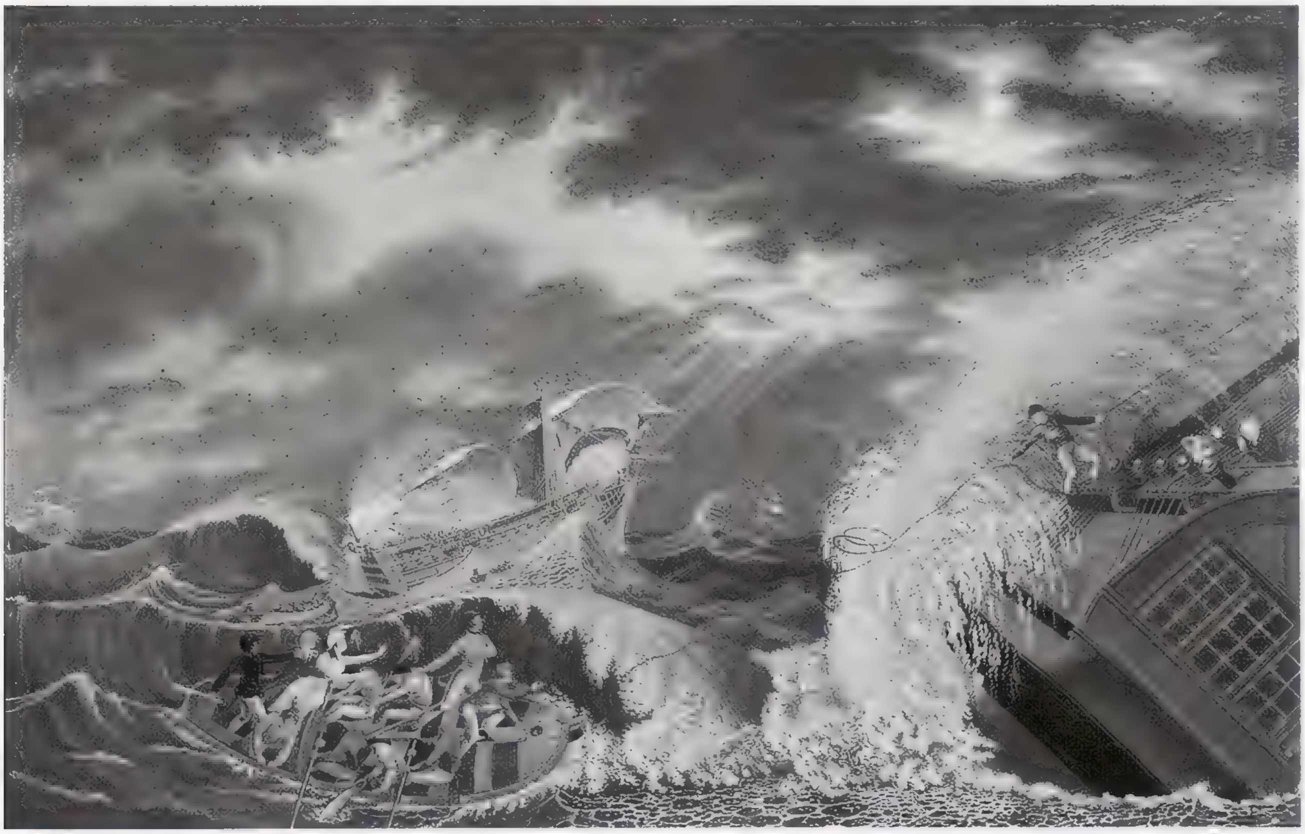
« Avec ces goûts et ces désirs », Dumoulin part pour l'Angleterre à dix-neuf ans, afin de faire carrière dans le commerce, dont il a fait l'apprentissage forcé, mais arrivant à une époque marquée par de nombreuses faillites[16], il ne peut trouver de place convenable à Londres. Ses amis lui procurent alors un travail à l'île de La Grenade aux Antilles, où il semble acquérir une situation confortable, quoiqu'éloignée de ses goûts, conjuguant le commerce[17] avec des activités variées : « *J'ai été successivement commis, dessinateur de vues et de plans, secrétaire d'un intendant des colonies, puis secrétaire du gouverneur de l'isle de la Grenade…* »[18]

Pendant son séjour, de 1773 à 1782, dans cette île, enjeu des rivalités entre la France et l'Angleterre et théâtre de la guerre d'indépendance américaine, Dumoulin, tel Robinson, connaît des aventures surprenantes : « *J'ai été témoin de la prise de cette île par les Français et du combat naval qui se donna près de la ville de St Georges, sa capitale, entre le Comte d'Estaing et l'Amiral Byron*[19]*; de l'épouvantable ouragan d'octobre 1780, qui désola les Antilles et couvrit les mers de naufrages ; de la grande affaire du 12 avril 1782 entre le Comte de Grasse et l'Amiral Rodney ; de l'incendie de plusieurs navires et de divers phénomènes qui appartiennent à ces places lointaines.* »

L'inclination de Dumoulin pour le dessin est si forte qu'il continue de la cultiver au cours de cette vie mouvementée qui favorise peu à peu sa spécialisation artistique : « *Ma passion pour le dessin me fit esquisser ces différentes scènes, un grand nombre de paysages et quelques animaux appartenant à ces climats, et je me composais un livre d'études, où je peignis la mer sous ses différents aspects de calme et de tempêtes, des vaisseaux avec tous leurs agrès, et en général tout ce qui tient au genre de la* marine, *si bien étudié et rendu par l'immortel Vernet.* »

Mais c'est au cours d'un voyage d'affaires, qui le conduit aux îles de la Trinité et de Tobago – cette dernière passant pour avoir servi de cadre aux aventures de Robinson – et dans une partie de la « curieuse province de Caracas », que naît le projet d'un Robinson en images : « *…ce voyage me rappela vivement le roman favori de mon enfance ; l'imagination se joignit à la mémoire, et de retour dans ma patrie, je consacrai mes loisirs de Vevey à reproduire par le burin Robinson Crusoé dans tout le détail de ses aventures.* »

Dumoulin connaît cependant encore bien des aventures avant de réaliser son projet. De retour en 1783 à Vevey[20], dans la propriété où vit toujours sa famille, et où vient s'établir une épouse en 1785, il patiente encore quelque temps avant de se consacrer entièrement au dessin, vers 1785. Pendant dix ans, il conjugue la peinture de scènes de la vie régionale avec des œuvres qui restituent, à travers aquarelles, gravures et peintures à l'huile, le souvenir des paysages et des événements qui ont marqué tout à la fois sa vie aux îles et l'histoire du monde : « Calinda, Danse des nègres en Amérique » (1783) ; « Reprise de l'île de St-Eustache par les Français » (1785) ; « Combats et jeux de nègres » (1788) ; « Prise de St-Georges, capitale de la Grenade » (1788) ; « Bataille des Saintes » (1793) ; « Ouragan furieux sur le grand banc de Terre-Neuve » (1795), etc. Mais ses déboires professionnels – il trouve difficilement acquéreurs et élèves – et ses espoirs

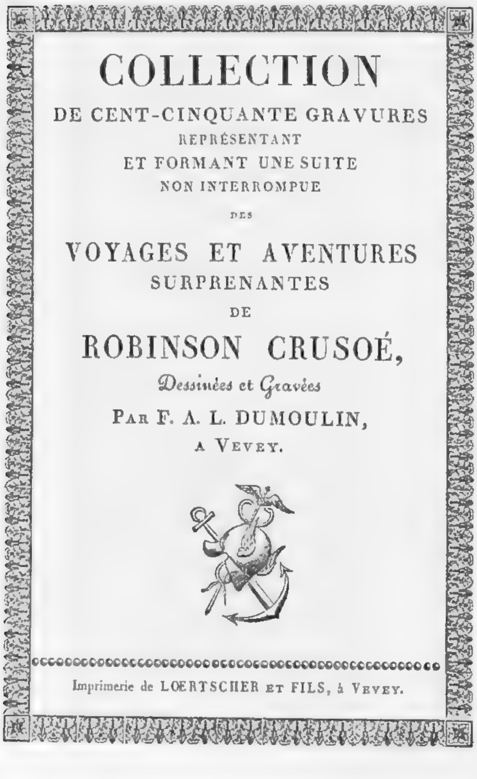


Ouragan furieux sur le grand banc de Terre-Neuve, gouache sur papier, 1795. Collection du Musée historique de Vevey, Suisse.

déçus d'enseigner au collège de Vevey le conduisent un temps vers Paris où il perfectionne son art et semble rencontrer un certain succès. En 1797, la contre-révolution le ramène en Suisse où il se consacre à des œuvres de petites dimensions : aquarelles et gravures à l'eau-forte. C'est sans doute vers cette date qu'il commence à graver les aventures de Robinson.

Une « collection de cent cinquante gravures… »

La « collection » des gravures de Dumoulin – terme qu'il faut entendre dans son sens premier de « rassemblement » – présente des caractères originaux. Elle n'est pas destinée au portefeuille de l'amateur, ni à l'encadrement, mais elle est regroupée en un volume relié, qui présente la structure d'un livre : s'ouvrant sur une page de titre, en caractères Didot, ornée d'un fleuron et d'un encadrement ornemental, ce volume commence par un « Avertissement » de quatre pages, dans lequel l'auteur expose ses motivations et ses intentions. Le texte de Defoe n'est pas reproduit. Seules les courtes légendes des estampes, rédigées, calligraphiées et gravées par Dumoulin, en résument la trame. Dans ce livre particulier, ce sont les images, imprimées sur le recto des pages, qui sont aux commandes de la narration. L'auteur les présente comme une « suite de tableaux », ce qu'elles sont, en effet, à plus d'un titre : des succédanés de peintures – ainsi que se concevait l'estampe à l'époque de Dumoulin –, transmuant en un livre-spectacle les séquences du roman de Defoe. La succession des pages reliées garantissait, mieux que des feuilles volantes, l'organisation de cette « collection » de gravures en une « suite » narrative, cohérente et ordonnée.



COLLECTION
DE CENT-CINQUANTE GRAVURES
REPRÉSENTANT
ET FORMANT UNE SUITE
NON INTERROMPUE
DES
VOYAGES ET AVENTURES
SURPRENANTES
DE
ROBINSON CRUSOÉ,
Dessinées et Gravées
PAR F. A. L. DUMOULIN,
A VEVEY.

Imprimerie de LOERTSCHER ET FILS, à VEVEY.

Les gravures ont été réalisées à l'eau-forte et retouchées au burin, procédé de reproduction le plus courant à l'époque, avant que ne se répandent le bois de bout et la lithographie au XIXe siècle. Dans son *Avertissement*, Dumoulin avoue ses limites dans ce domaine : « Quant à la gravure, on verra, sans que je le dise, que c'est l'ouvrage d'un apprenti, qui ne l'a appris que de lui-même et sans le secours d'aucun maître. »

La taille maladroite, peu nuancée, produit en effet une image privée de contrastes, qui distingue insuffisamment les plans. Mais la gaucherie de l'aquafortiste fait naître un charme et une poésie naïve qui confèrent à son œuvre son caractère attachant.

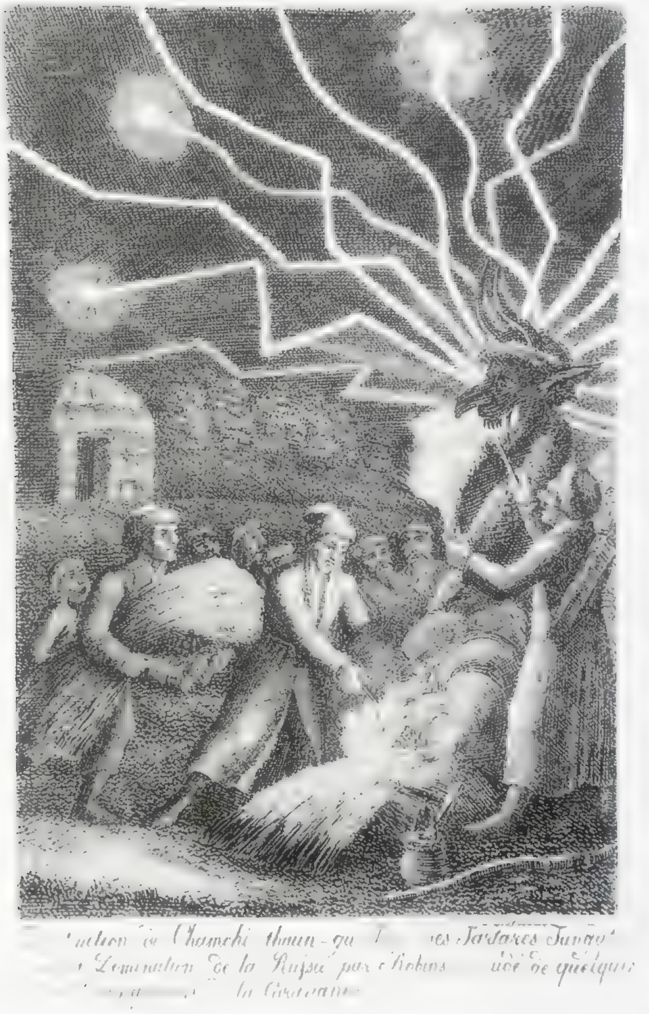
Le dessin et la réalisation de 150 eaux-fortes retouchées au burin constituent un travail considérable, qu'un professionnel de la gravure n'aurait accompli qu'à grands frais. Cette étonnante entreprise ne pouvait donc relever que d'une activité de loisirs et de motivations non commerciales. De fait, elle procédait des passions et peut-être des ambitions déçues d'un artiste autodidacte : un attachement indéfectible, issu de l'enfance, pour le héros de Defoe ; une passion jamais démentie, mais longtemps contrariée, pour le dessin ; et peut-être la volonté de gagner, par une œuvre étonnante, la reconnaissance artistique que lui refusaient ses concitoyens. L'histoire en estampes de F.A.L. Dumoulin apparaît en effet unique en son temps, par son ampleur et par son ambition.

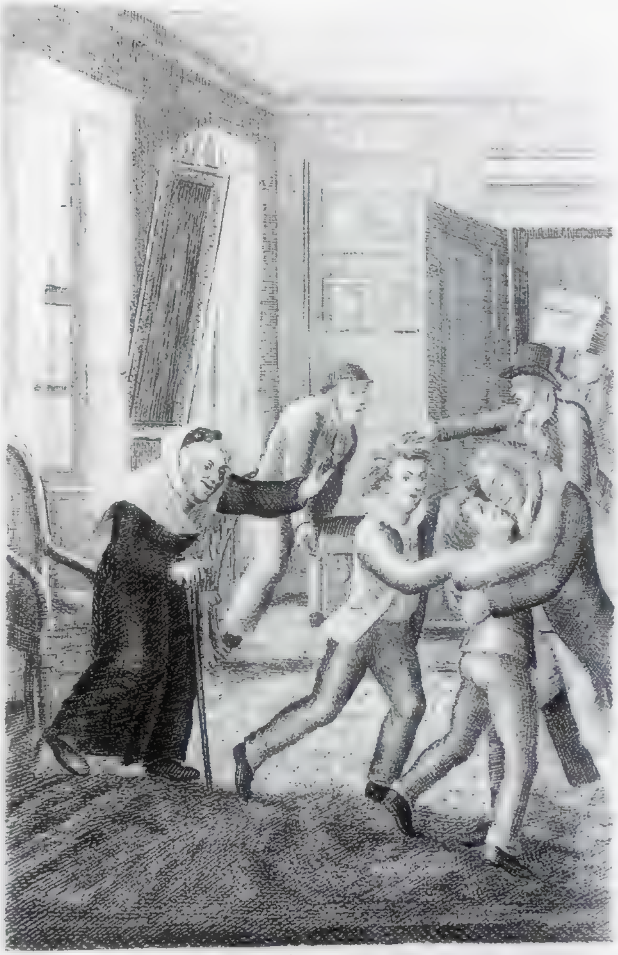
« … représentant et formant une suite non interrompue des voyages et aventures surprenantes de Robinson… »

La nouveauté de l'œuvre est double. Par le nombre de ses gravures, elle surpasse de très loin les suites d'estampes publiées auparavant : les *Moral Modern Subjects* (1731-1747) de Hogarth ne dépassent pas douze gravures ; les aventures du Docteur Syntax de l'Anglais Thomas Rowlandson (1756-1827), sans doute un peu plus tardives que la « collection » de Dumoulin puisqu'elles sont publiées dans le *Poetical Magazine* de 1809 à 1811, ne vont pas au-delà de 31 planches. D'autre part, l'ambition de transcrire graphiquement la continuité complète d'un roman est aussi très nouvelle. Pour Robinson, on ne trouve que deux précédents. Le premier est une suite de quatre feuilles en format horizontal, comportant chacune six scènes, publiée dans les dernières décennies du XVIIIe siècle par un imagier parisien de la rue Saint-Jacques, Basset, marchand d'estampes et de papiers peints[21]. Le second est une suite de douze gravures représentant *The Surprising events in the life and adventures of Robinson Crusoe*, imprimée à Londres par Carington Bowles en 1783, actuellement conservée par la Rosenbach Library à Philadelphie[22]. Mais ces dernières[23] étaient destinées à accompagner ou à commenter le texte de Defoe. Dans l'œuvre de Dumoulin, elles visent à le remplacer. Près de vingt ans avant Töpffer, qui dessinera *Mr Vieux Bois* en 1827, F.A.L. Dumoulin inaugure donc une forme de « littérature en estampes » dont il convient de dégager les spécificités.

« L'ensemble met sous les yeux des scènes de tout genre »

D'une manière générale, Dumoulin s'attache à retracer fidèlement le roman favori de son enfance : «… *malgré les charmantes imitations qu'on a fait* (sic) *de ce roman, on revient toujours avec plaisir à l'original* », déclare-t-il dans son Avertissement[24]. À son époque, les éditeurs du texte de Defoe, tel Charles Panckoucke dans son édition en trois volumes de 1799-1800, tendent à se conformer aux vœux de Rousseau qui préconisait dans l'*Émile* de débarrasser le roman de tout son « fatras », c'est-à-dire des épisodes précédant le naufrage et de la suite donnée par Defoe à son premier volume.

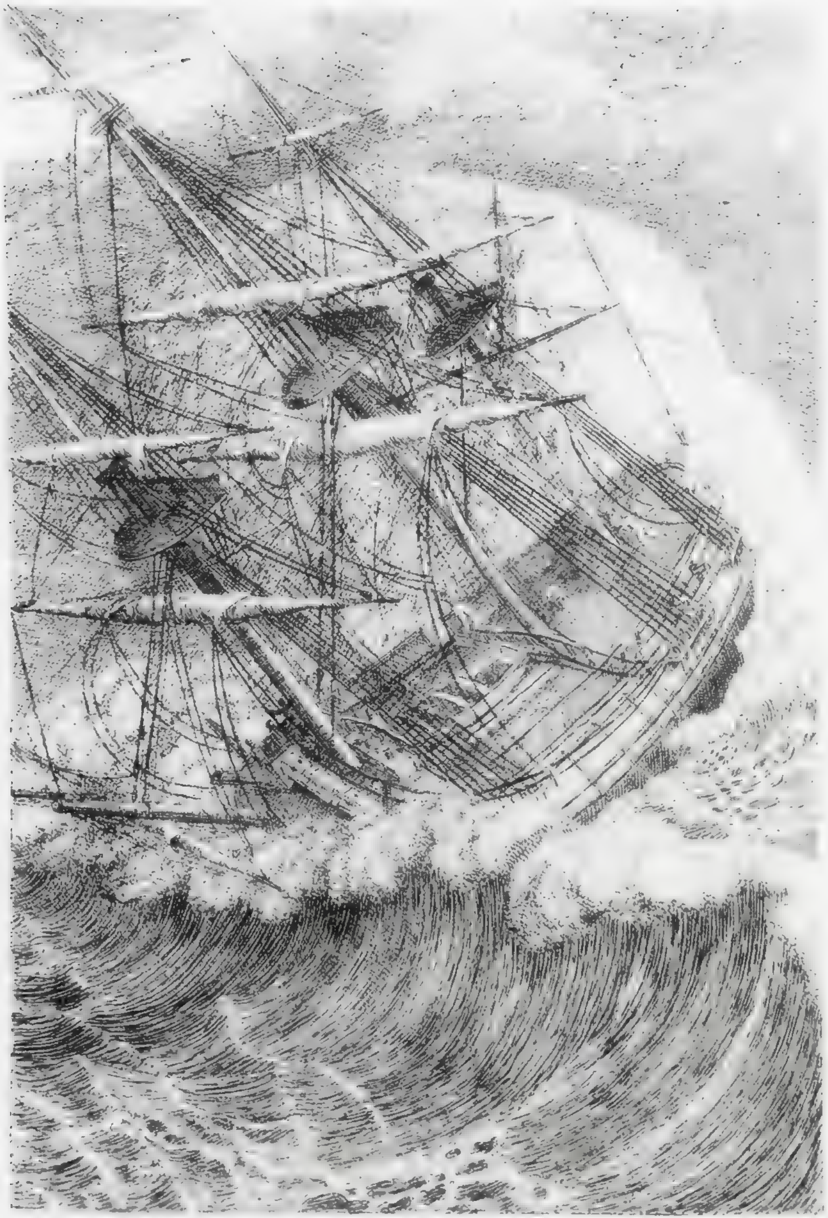

uction de Chamchi thoun - qu … es Tartares Tungu
Domination de la Russie par Robins … idé de quelques
… la Caravane



Dumoulin, pour sa part, reproduit en continu l'intégralité des premières aventures et de leur suite (à laquelle il ne consacre toutefois qu'un tiers de ses gravures) qui décrit le nouveau voyage de Robinson vers son île et, de là, à Madagascar, puis au Bengale et en Chine d'où il revient par la Russie. C'est l'occasion pour notre artiste de brosser des épisodes fort pittoresques, telles le « *repas fastueux d'un gentilhomme chinois* » ou la « *destruction de Chamchi-Thoun, idole des Tartares Tunguts sous la domination de la Russie par Robinson aidé de quelques de ses compagnons de la caravane* » (ci-dessus).

S'adressant explicitement aux jeunes gens – ce qu'il souligne dans son Avertissement – il souhaite aiguiser leur intérêt en mettant sous leurs yeux « des scènes de tout genre ». La variété des sujets, des situations, des actions, des registres, constitue en effet l'un des principaux attraits de son œuvre. Les dialogues, les scènes familiales ou de genre sont l'occasion de brosser, sur un mode réaliste, de multiples portraits où pointe parfois une caricature discrète, inspirée de Hogarth [« *Retour de Robinson en Angleterre* » (en haut, à droite), « *Mariage de Robinson* »]. Les paysages marins, les vaisseaux, les tempêtes et les naufrages, thèmes de prédilection de Dumoulin, forment des compositions dramatiques, parmi les plus réussies de ce recueil, qui illustrent tout autant la vie passée de l'artiste que les aventures du naufragé de Defoe (« *Tempête terrible qu'essuya le vaisseau de Robinson…* »). Les hostilités, les rixes, les batailles qui occupent pratiquement toute la seconde partie de l'œuvre (après l'apparition de Vendredi, planche 68), conjuguent de même, sans édulcoration, imagination et mémoire. La déclinaison de l'activité industrieuse de Robinson (« *creuse un rocher* », « *sème le blé* », « *fait des paniers* », « *cuit des vases* », « *construit un canot* », etc.) offre une description méticuleuse des branches de l'artisanat humain, qui contraste avec la fantaisie des scènes exotiques et pittoresques de la seconde partie où l'imagination et l'humour de Dumoulin se déchaînent : « *festin de cannibales* », « *mariage des cinq Anglais avec les cinq femmes sauvages* », « *destruction de l'idole* », etc.

En revanche, la structure du support-livre, la distribution successive et régulière des pages, la constance du format vertical des gravures[25], n'ont pas permis à Dumoulin de rythmer le temps de l'action, de moduler et de dynamiser son récit. La segmentation des épisodes en unités égales, sans égard pour la longueur ou l'importance dramatique des situations, entrave l'efficacité rhétorique des images et conduit à une certaine monotonie. Un même espace-temps est alloué aux actions prolongées (« *Robinson creuse le rocher pour y faire sa demeure* »), aux actions suspendues (« *Robinson aperçoit sur le sable l'empreinte d'un pas d'homme* »), aux séquences répétitives (« *Robinson le soir dans sa caverne médite sur le bien et le mal de sa situation* »), aux instants paroxystiques (« *il se cramponne à un rocher* »), aux épisodes-clés du récit (« *soumission de Vendredi* »), etc.



Tempête terrible qui fatigua le Vaisseau de Robi
et le jetta hors de sa route

La faiblesse de ce dispositif narratif est renforcée par la disjonction des séquences, que Dumoulin a conçues, pour la plupart, comme des épisodes isolés, sans tirer de leur succession des effets visuels, tels que répétition, rime, contraste, opposition, surprise, etc., comme Töpffer en aura l'idée, utilisant les ressources formelles de l'album oblong. Mais à l'époque de Dumoulin, l'album, comme support et genre éditorial, n'existe pas encore. Le peintre de Vevey pressent cependant les ressources du système qu'il expérimente, par exemple quand il décline avec insistance les activités de Robinson, depuis la confection du radeau (planche 20) jusqu'au « *repos de Robinson avec toute sa famille* » (planche 55), pour mettre l'accent sur la lutte persévérante du naufragé pour la survie ; ou encore dans le découpage serré, en trois images, de l'épisode où Vendredi s'amuse avec un ours avant de le tuer, qui rompt, par une séquence burlesque, l'intensité dramatique du récit de la traversée des Pyrénées.

La déclinaison hétéroclite des registres (mémoriel, imaginaire, documentaire), des modes (narratif, descriptif, didactique, etc.) et des genres picturaux (paysages, marines, combats, portraits, scènes de genre, etc.), l'isolement temporel des séquences, l'absence de lien plastique entre les planches, tous éléments susceptibles de nuire à la cohésion du récit, se voient, en partie, pondérés par trois dispositifs d'intégration de l'ensemble : les légendes, l'homogénéité du style graphique et la récurrence du héros.

Le dispositif des légendes

Compte tenu de la longueur du récit de Defoe, les 150 gravures de Dumoulin ne restituent qu'une continuité narrative relative, qui omet les épisodes mineurs du récit. L'édition Panckoucke du roman en donne la mesure puisque la table des matières établie par l'éditeur propose, pour sa part, un découpage-résumé chronologique du récit qui compte environ 370 séquences pour la seule première partie. Dumoulin a donc conçu ses légendes de manière à pallier les ellipses, en liant les séquences par divers procédés narratifs.

Parfois – à la façon de l'imagerie populaire – il résume le(s) épisode(s) non représenté(s) par un énoncé mis en apposition : « *Robinson étant esclave chez les Maures…* », « *Robinson ayant abattu un perroquet…* », « *Robinson, après s'être sauvé d'esclavage…* », etc. Mais l'exercice est grammaticalement délicat, et il conduit parfois notre artiste à un galimatias comique : « *Robinson, ayant mis hors de combat les deux sauvages qui poursuivaient leur prisonnier et ayant prêté son sabre à ce dernier qui coupa la tête du premier sauvage qui n'était qu'étourdi du coup qu'il avait reçu et lui portait sa tête, se fit son esclave par reconnaissance.* » (planche 69)

Dumoulin éprouve aussi des difficultés à unifier les temps de sa narration, oscillant entre présent (dominant) et passé de l'indicatif, sans bien en maîtriser la concordance :

pl. 24 : « *Robinson creuse le rocher…* » ;
pl. 27 : « *Robinson fit son calendrier* » ;
pl. 30 : « *Un tremblement de terre ayant fait écrouler la voûte… il faillit en être écrasé…* » ;
pl. 31 : « *Robinson se promenant au bord de la mer, trouve une tortue qu'il transporta chez lui* », etc.

Le plus souvent, la légende est brève (1 à 3 lignes) et assure la liaison entre les épisodes par un procédé rudimentaire ; un simple mot, repris de l'énoncé précédent, établit à lui seul la continuité du récit :

pl. 12 : « *Robinson… est reçu à bord d'un vaisseau portugais qui le conduit au Brésil* » ;
pl. 13 : « *Robinson, défrichant sa plantation du Brésil, fait des réflexions sur son sort* » ;

pl. 14 : « *Robinson s'embarque du Brésil pour la côte de Guinée à dessein d'acheter des nègres...* », etc.

La légende peut être quelquefois substantive : « *songe de Robinson* », « *retour de Robinson* », « *mort de la femme de Robinson* ». On note que, dans ce registre, Dumoulin use parfois des accents de la langue des « canards », ces feuilles volantes, non périodiques qui relataient des faits divers, véritables ou supposés, toujours présentés de façon à susciter l'étonnement et, le plus souvent, l'horreur :

« *Tempête terrible qu'essuya le vaisseau de Robinson* » (pl. 15) ;

« *Scène touchante...* » (pl. 106) ;

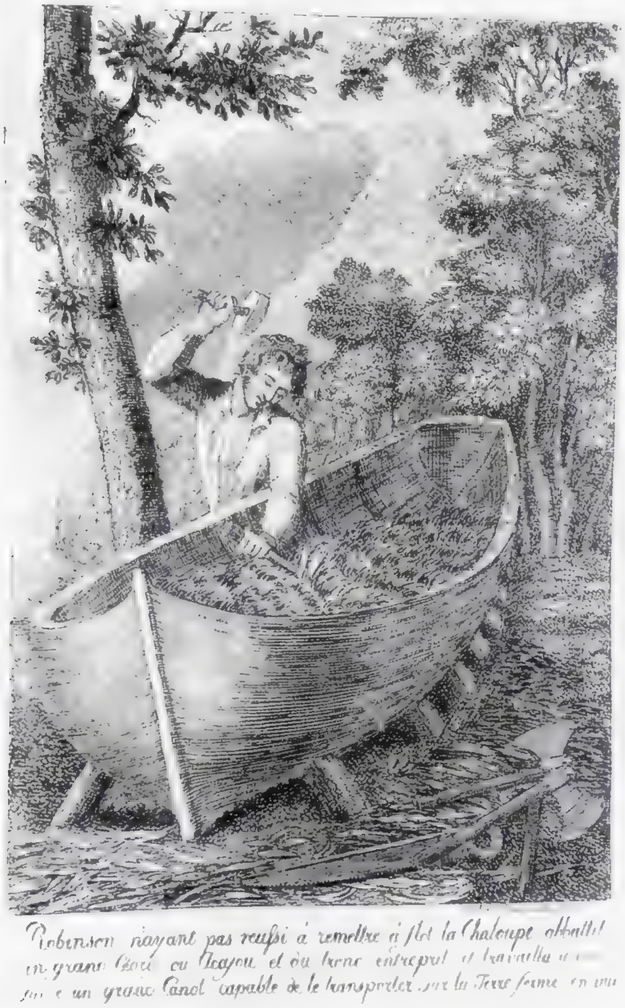
« *Horrible détresse causée par la famine à bord du vaisseau dont Robinson avait secouru l'équipage* » (pl. 109), etc.

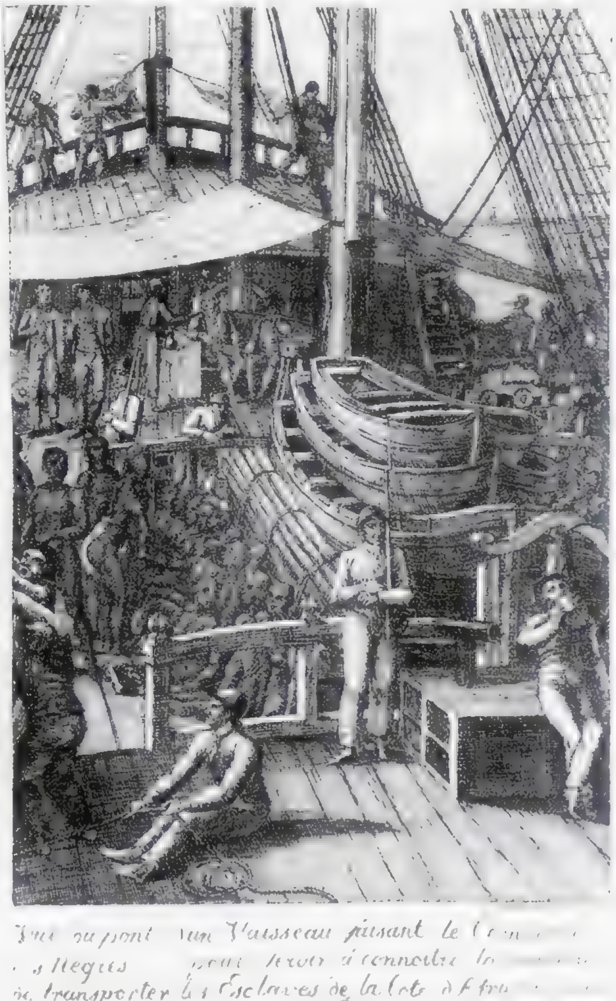
« *Mes dessins sont une copie fidèle de ce que j'ai vu et observé* »

L'homogénéité du graphisme de Dumoulin est un autre facteur d'unification de sa suite. Il traduit le parti, propre à l'ensemble de son œuvre, de restituer fidèlement la réalité, naturelle ou factuelle : ainsi, dans ses aquarelles et ses tableaux, Dumoulin porte souvent la mention « *ad naturam* » à côté de sa signature[26], et précise longuement dans des légendes les circonstances et les détails des événements représentés. Il maintient avec force cette exigence dans le cadre du roman, s'appliquant notamment à restituer le décor naturel supposé des aventures du naufragé, à offrir une vision fidèle de la végétation et de la civilisation des îles. À cet effet, il puise tout à la fois dans ses carnets de dessins et dans ses souvenirs : « *...mes dessins sont une copie fidèle de ce que j'ai vu et observé, tant pour le paysage que pour la marine (que) j'ai étudiés l'un et l'autre avec autant d'ardeur que d'exactitude...* »

Cette exigence a des conséquences décisives : la suite de Dumoulin marque le moment où, dans l'illustration de Robinson, le décor tropical apparaît et s'impose, devenant une part significative de la séduction des images. Mais au-delà du simple décor, l'artiste entend porter témoignage de ses savoirs et de son expérience aux îles, qui lui permet d'offrir une image fidèle des « nègres », des « cannibales » et des « sauvages » dont ses gravures abondent : « *Quoique je n'eusse jamais été à l'Académie, je dessinais cependant correctement les figures, l'habitude de voir des hommes nus en Amérique et de les dessiner m'avait parfaitement donné la connaissance extérieure des muscles et de leurs mouvements.* »

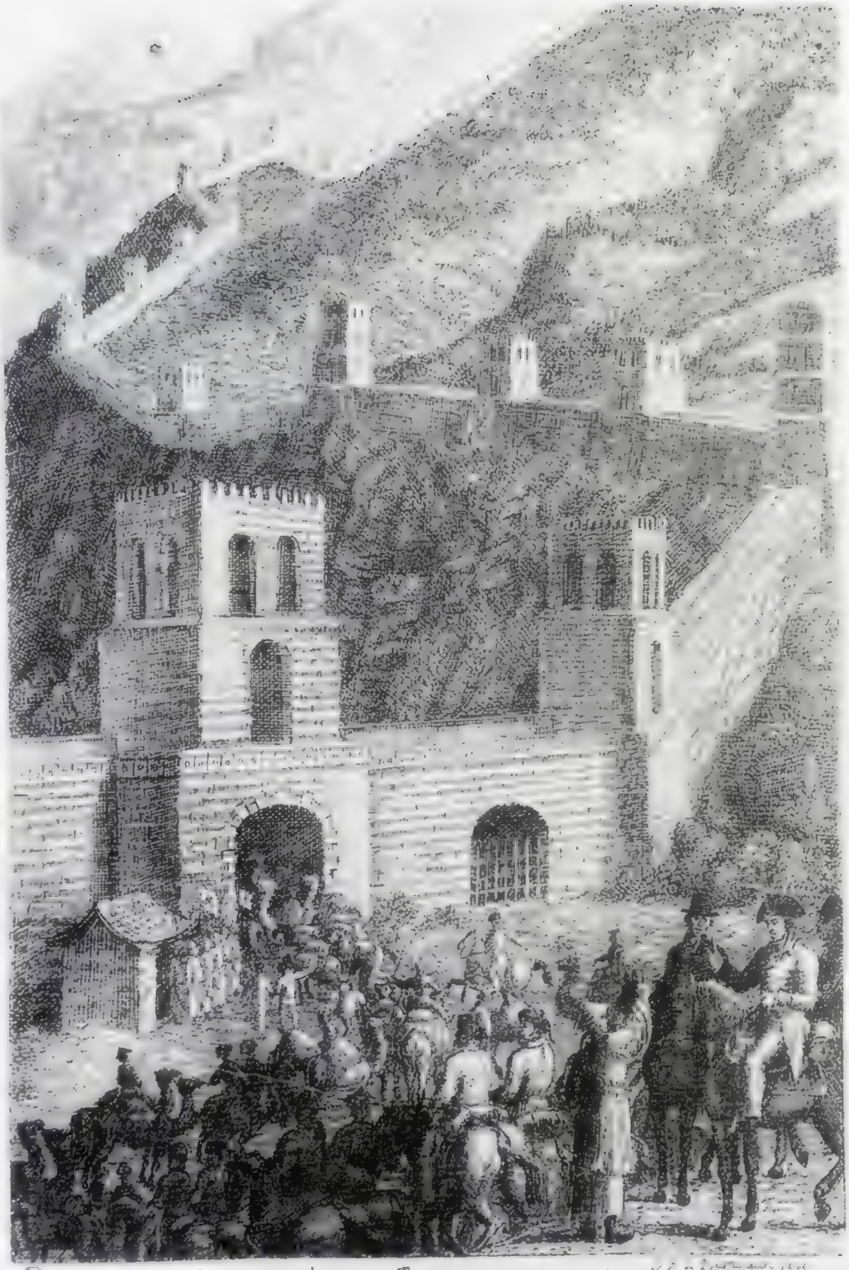
D'une façon générale, les gravures fourmillent de précisions et de détails, tout particulièrement celles qui peignent les activités artisanales de Robinson : la description des gestes du jeune homme, la représentation des outils, souvent placés au premier plan, et des objets à différentes étapes de leur réalisation, rappellent les mises en scène des planches de l'*Encyclopédie*. Certaines gravures font véritablement œuvre didactique, passant délibérément de la fiction au document, telles les planches 4 et 5, « *Commerce des esclaves sur une côte d'Afrique* » et « *Vue du pont d'un vaisseau faisant le commerce des nègres ; pour servir à connaître la manière de transporter les esclaves de la côte d'Afrique dans les colonies européennes des Indes occidentales* » (ci-dessous),


Robinson n'ayant pas reussi à remettre à flot la Chaloupe abattit
un grand Cèdre ou Acajou et où [illegible] entreprit et travailla [illegible]
[illegible] un grand Canot capable de le transporter sur la Terre ferme en [illegible]


Vue du pont d'un Vaisseau faisant le Com[illegible]
[illegible] Negres pour servir à connoître la [illegible]
de transporter les Esclaves de la Côte d'Afri[illegible]
les Colonies Européennes des Indes Occiden[illegible]

qui nous lèguent un véritable témoignage historique sur la traite des noirs. Ce faisant, Dumoulin s'écarte délibérément du récit de Defoe, qui ne donne pas de précision de cette nature à cette étape du récit.

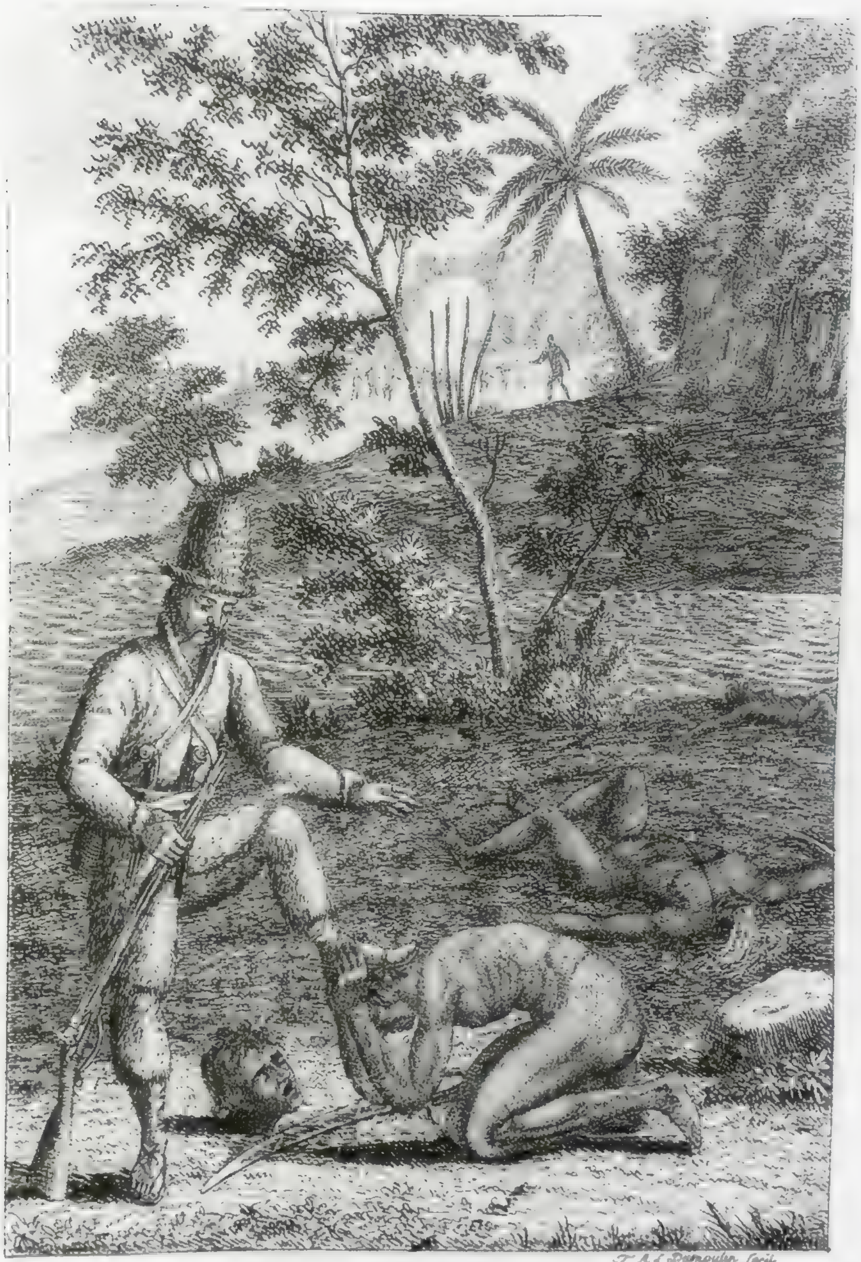
Dans la seconde partie du roman, Robinson voyage dans des pays que Dumoulin n'a pas visités. Il emprunte alors ses modèles aux « *meilleurs auteurs qui ont décrit les costumes et les paysages de l'Inde, et de l'Asie septentrionale* ». Pour les scènes chinoises et le dessin de la grande muraille, par exemple (ci-contre), il s'inspire de deux œuvres de référence dues à de bons connaisseurs du pays : *China monumentis qua sacris qua profanis, nec non variis naturae et artis spectaculis…*, publié en 1667 par le Père jésuite allemand Athanasius Kircher (1602-1680), et *An Authentic Account of an Embassy from the King of Great Britain to the Emporor of China,* publié en 1797 par le premier émissaire britannique à Pékin, Lord George Macartney, dont une traduction française a paru à Paris en 1798. Ce souci d'exactitude dans une œuvre de fiction s'avère au demeurant fidèle à l'écriture de Defoe, laquelle multiplie les notations temporelles et spatiales, les indications minutieuses, afin de garantir la vérité des faits.



Robinson et sa Compagnie étant à Pékin se joignent à une Caravanne de Moscovites et Polonois pour retourner en Europe par la Grande Tartari la Caravane passe la grande Muraille de la Chine.

Un héros récurrent aux traits non permanents

La place centrale et récurrente que Dumoulin accorde au personnage de Robinson dans la grande majorité des gravures, ne laissant à Vendredi qu'un rôle et une personnalité très secondaires, est un autre élément qui devrait contribuer à la cohérence visuelle du récit. Mais, à la différence de Töpffer, qui parviendra à doter ses héros d'une identité aisément reconnaissable à travers les aléas de l'action, Dumoulin échoue à nantir Robinson d'une physionomie permanente. Les traits qu'il attribue au jeune homme dans les premières gravures sont agréables – on y devine l'autoportrait de l'artiste – mais aucun signe véritablement distinctif ne permet par la suite d'identifier avec certitude le héros, dont la physionomie, le chapeau et les habits varient au fil des pages. Ainsi, à la planche 53, le jeune homme, au retour d'une expédition, se voit soudainement doté d'une barbe et de longues moustaches. Si la transformation se justifie par le texte de Defoe (qu'elle anticipe à ce moment de la narration), donnant de son héros une description célèbre qui le dote d'une « *barbe d'un quart d'aune* » et d'une « *grosse moustache à la mahométane* », rien dans la légende de Dumoulin n'explique cette transfiguration subite. Autre détail remarquable : dans la gravure qui met en scène la description de Robinson (pl. 56 ; cf. *supra* p. 10), ce n'est plus l'adolescent de Dumoulin qui apparaît, mais la figure canonique du naufragé, l'image pérenne du héros telle que l'a fixée, dans le livre illustré, la tradition iconographique française inaugurée par Bernard Picart dans le frontispice de la première traduction du roman, publiée à Amsterdam en 1720. À la suite de Picart, Dumoulin suit de près les indications de Defoe et dote Robinson d'une paire de mous-


J. A. L. Dumoulin fecit

Robinson ayant mis hors de Combat les deux Sauvages qui poursuiv.t leur prisonn.r et ayant prêté son Sabre à ce dernier qui coupa la tête au premier Sauvage qui n'etoit qu'étourdi du coup qu'il avoit reçu et lui portant sa tête se fait son Esclave par reconnais

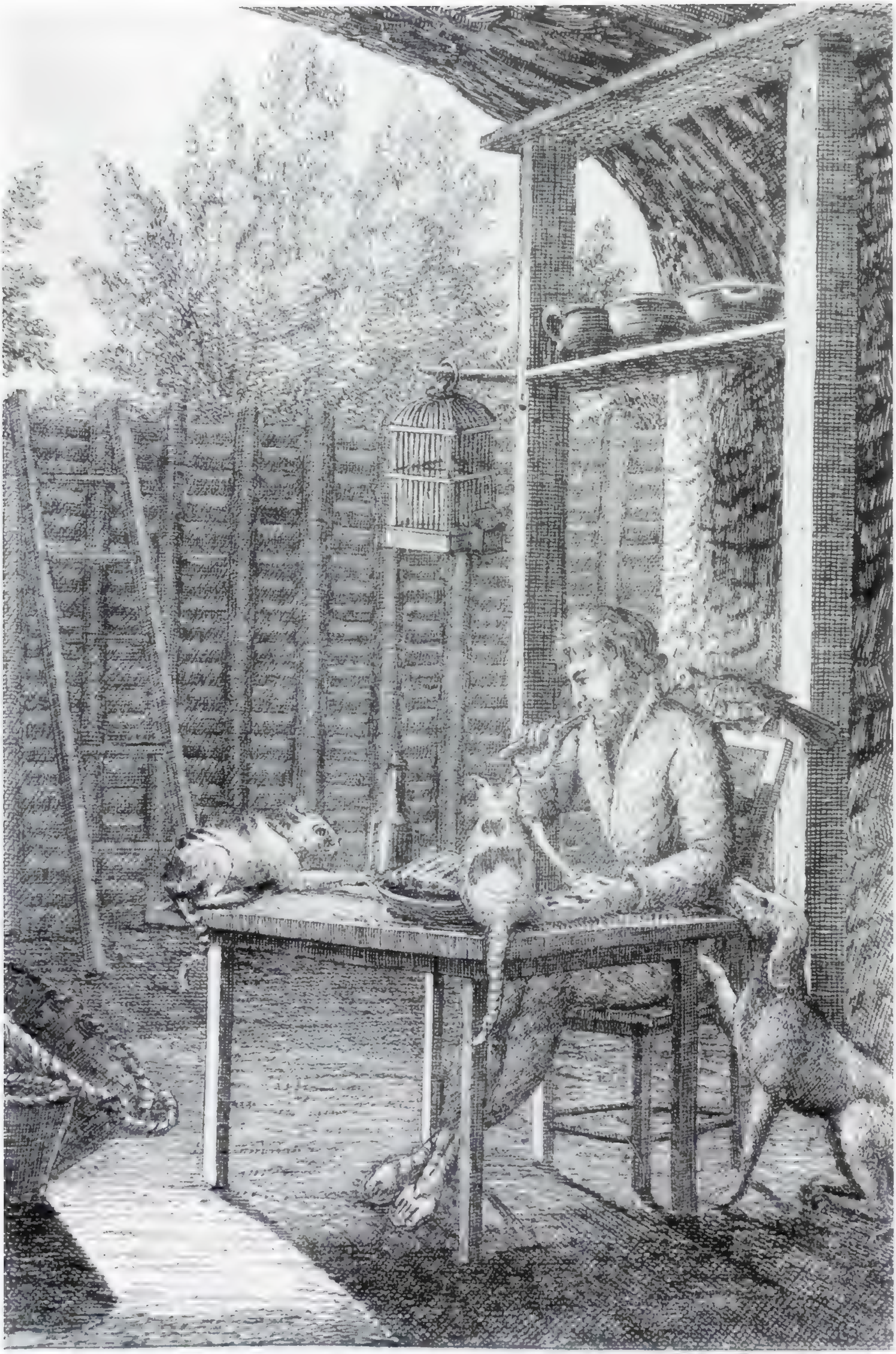
taches, d'un grand bonnet de peau, d'une casaque, de hauts-de-chausse ouverts aux genoux et d'un parasol en peau de chèvre. Mais, à la différence de Picard, qui a fait figurer en toile de fond le fort construit par Robinson et qui a mis en évidence les outils nécessaires à sa construction, Dumoulin met l'accent sur l'environnement tropical et sauvage du héros : la mer, les côtes hostiles et la végétation débordante.

Une autre image de Robinson révèle un emprunt, plus immédiat encore, du peintre veveysan à l'un de ses prédécesseurs : le motif de Robinson cramponné à la pointe d'un rocher dans la tempête est directement inspiré d'une illustration de l'Anglais Thomas Sothard (1755-1834). Dumoulin avait pu la découvrir dans la luxueuse édition publiée par Stockdale à Londres en 1790 ou, plus vraisemblablement, dans l'édition française récente de Charles Panckoucke (1799-1800), que l'éditeur avait choisi d'illustrer avec les dessins de l'illustrateur anglais regravés par Rémi-Henri-Joseph Delvaux.

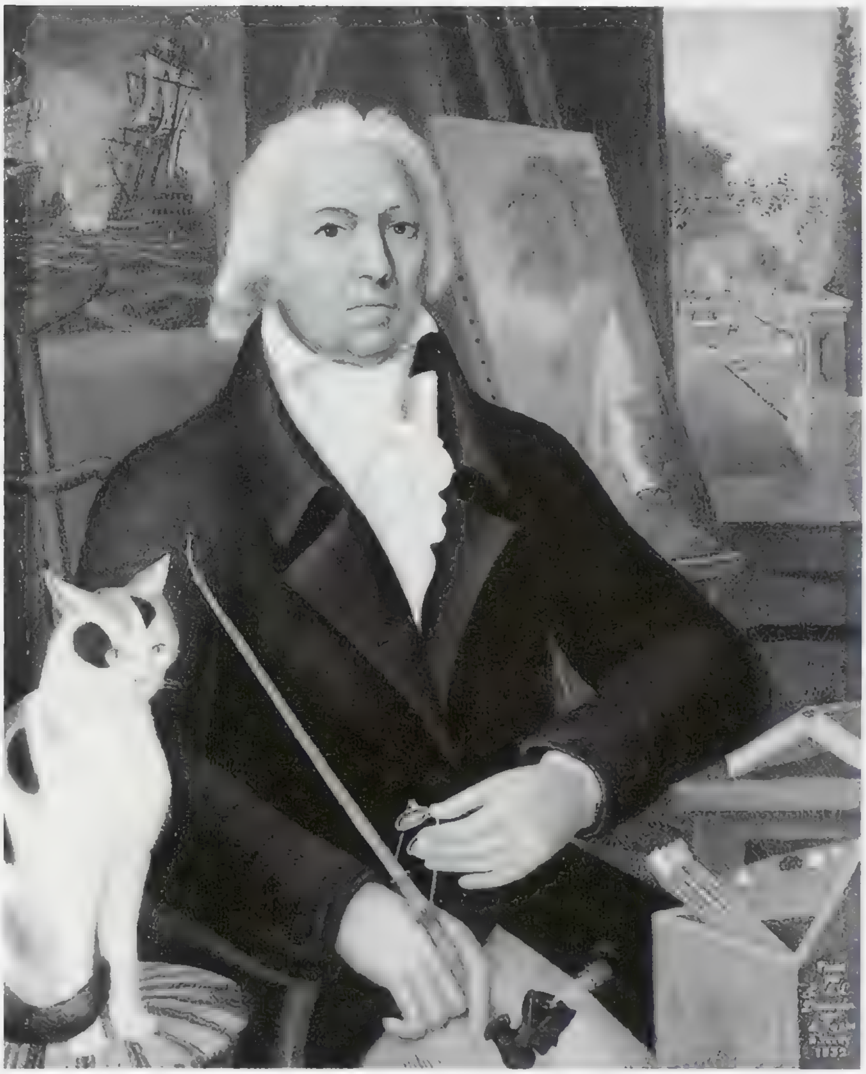
Le testament d'un Robinson suisse

Dans sa diversité, l'œuvre de Dumoulin témoigne de la réception nouvelle de Robinson dans l'imaginaire européen au tournant du XIX^e siècle. La consécration de l'œuvre de Defoe par Jean-Jacques Rousseau dans l'*Émile* comme traité d'éducation naturelle, seul livre susceptible d'être mis dans les mains des enfants, avait contribué à faire de cette œuvre un classique, mais en transformant ce roman de la rédemption d'un pécheur sauvé par la providence divine en outil pédagogique. C'est dans cette ligne que Dumoulin inscrit sa création : « *Je finis par exprimer le désir que mon ouvrage réussisse à amuser et même à instruire car je puis ajouter qu'il tend à développer l'industrie individuelle en montrant de quoi un seul homme est capable, et à faire voir qu'avec de l'adresse et de la persévérance, on peut aller assez loin dans cette branche de technologie qui pourvoit à nos premiers besoins ; c'est ainsi qu'alimentant une louable curiosité, on ne saurait lui refuser le mérite de joindre l'utile à l'agréable.* »

Le souci de vérité de l'artiste, sa volonté de porter témoignage l'ont conduit à conjuguer, par le réalisme du dessin, l'abondance et la précision des détails, imaginaire et document, fiction et reportage, fantaisie et leçon de choses. Telle fut la consolation tardive de ce pédagogue frustré du poste qu'il enviait et que lui refusèrent toujours ses concitoyens. Mais, de toute évidence, la suite de Robinson résume aussi ses rêves et ses ambitions, ses aventures et ses déboires. L'autoportrait qu'il peindra à 79 ans, deux ans avant sa mort, conforte cette fusion mentale du Robinson de Vevey avec son modèle anglais : les emblèmes de sa création – un tableau de combat naval, un paysage de cascade en cours de réalisation, un jardin fleuri entrevu par la fenêtre – y délimitent un univers paisible et ordonné ; une pipe, des pinceaux, une palette, un livre et des lunettes résument ses plaisirs et ses passions. À travers la figure de ce vieillard digne et solitaire, dont le chat constitue l'unique compagnon, se devine aisément le double accompli de Robinson dans son île. ■



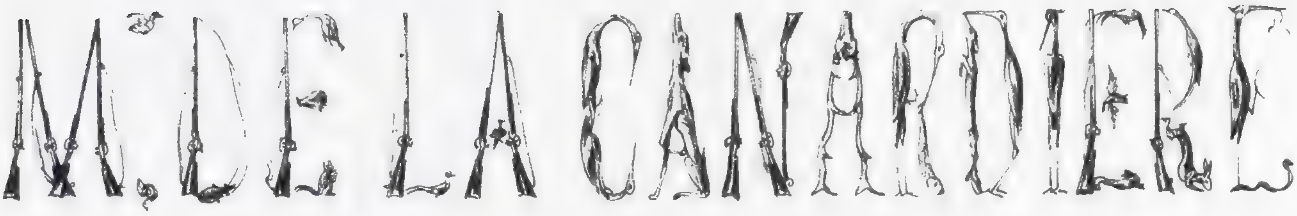
Repas de Robinson avec toute sa famille



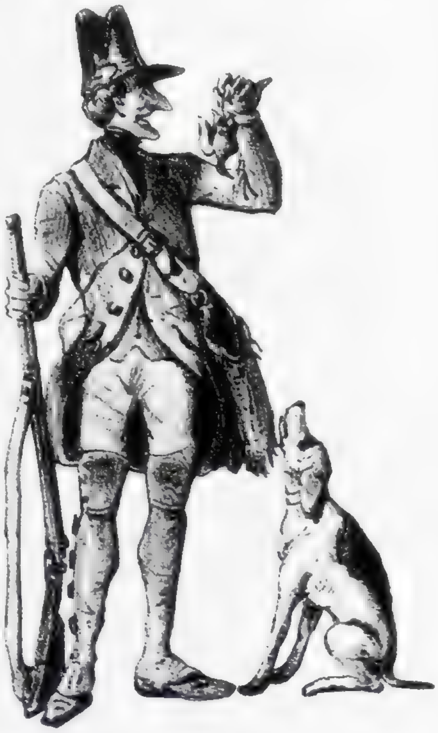
F.A.L. Dumoulin, Autoportrait, 1832.
Huile sur toile. Musée du Vieux-Vevey.

1. *Collection...*, avec une postface d'André Jammes, Paris, *Club français du livre,* 1962.
2. Voir notamment Francis Lacassin, *Pour un neuvième art. La bande dessinée,* 1971, p. 53-55 ; David Blewett, *The Illustrators of Robinson Crusoe 1719-1920,* London, 1995, p. 37, 40-41.
3. On ne connaît que cinq exemplaires de cet ouvrage : un au musée historique du Vieux-Vevey, sur la rive suisse du lac Léman, ville natale de Dumoulin ; un à la Bibliothèque publique de Genève ; trois chez des particuliers. Il ne figure pas dans les collections de la Bibliothèque nationale de France. Il n'est pas mentionné par F.C. Longchamp dans son *Manuel du bibliophile suisse, essai sur la typographie, la bibliophilie et l'art suisse de l'illustration du livre du XVI au XXe siècle....* Paris, Lausanne, Librairie des bibliophiles, 1922. Je dois à Françoise Lambert, conservatrice du musée historique de Vevey, le privilège d'avoir pu étudier le précieux volume qui y est conservé.
4. Henri Cohen, *Guide de l'amateur de livres à gravures du XVIIIe siècle,* 6e édition, Paris, Rouquette, 1912.
5. Suivant l'*Encyclopédie illustrée du Pays de Vaud.*
6. André Jammes, édition Club français du livre, 1962, *op. cit.* Ce spécialiste connaît bien l'historique des caractères qui composent l'« Avertissement » pour avoir rédigé le catalogue de l'exposition *Les Didot, trois siècles de typographie et de bibliophilie, 1698-1998,* présentée à la Bibliothèque historique de la Ville de Paris en mai-août 1998 et au Musée de l'imprimerie à Lyon en octobre-décembre 1998, Paris, 1998.
7. Carl Brun, *Schweizerisches Künstler-Lexicon,* 1905, réédition Paris, Libris, « Le livre à la carte », 1998, vol. 1.
8. Voir aussi Pierre Chessex, « Documents pour servir à l'histoire des arts sous la république hélvétique », dans *Etudes de Lettres,* 1980, n°2, p. 93-121.
9. Françoise Bonnet Borel, « François Aimé Louis Dumoulin, peintre veveysan (1753-1834) », dans *Vibiscum, Les Annales Veveysannes,* n° 2, 1991, p. 58-97.
10. Paul Morand, *Monsieur Dumoulin à l'Isle de La Grenade : description vraie et pittoresque d'un voyage fait par un citoyen de Vevey, planteur et peintre amateur, entre les années 1773 et 1782 et relation des aventures survenues à celui-ci, naufrages, misères, détresses et succès dans les mers des Caraïbes avec des considérations sur les batailles navales du temps et les mérites comparés des flottes anglaise et française suivies de diverses observations sur les mœurs créoles, sur les ouragans et autres phénomènes naturels propres aux Indes occidentales.* L'édition originale, imprimée en Suisse, a été éditée à Rennes par les Editions maritimes et d'Outre-mer en 1976. Autre édition à Paudex, éd. de Fontainemore, 1976.
11. Agathon Aerni, « Du passé de la Grenade », dans Paul Morand, *op. cit.* p. 117-126.
12. « Avertissement », *Collection de cent-cinquante gravures..., op. cit.*, p. 3.
13. La première partie du roman de Defoe, *The Life and Strange Surprising Adventures of Robinson Crusoe* avait paru à Londres en 1719, suivie de *The Farther Adventures of Robinson Crusoe* (part II, 1719) et de *Serious Reflections During The Life And Surprising Adventures of Robinson Crusoe. With His Vision Of The Angelical World* (part III, 1720).
14. Voir David Blewett, *The Illustrators of Robinson Crusoe 1719-1920,* London, 1995, p. 30 et sq.
15. « Avertissement », p. 3.
16. Voir Agathon Aeni, art. cit.
17. Dumoulin semble avoir des intérêts à l'île de Saint-Eustache, où une maison de commerce dirigée par de lointains cousins y prospère sous la raison sociale "Greffuhle & Dumoulin". L'île joue alors un certain rôle dans la contrebande qui s'exerçe entre l'ancien et le nouveau monde. Voir Bonnet-Borel, art. cit.
18. Lettre au ministre P.-A. Stapfer, du 25/01/1799.
19. Voir Aerni, art. cit. En 1778, Louis XVI signe un traité d'amitié et d'assistance avec les Etats Unis et envoie une escadre aux Antilles, commandée par le Comte d'Estaing, officiellement pour forcer le blocus opposé par les Anglais aux navires américains mais aussi avec l'espoir de reconquérir les îles passées en 1763 sous la domination anglaise. Les Français se rendent maîtres de l'île le 4 juillet 1779 par un combat au cours duquel, Dumoulin, « obligatoirement enrôlé » par les Anglais, est blessé et fait prisonnier par les Français. Mais une escadre anglaise, commandée par Lord Byron, arrête d'Estaing dans sa conquête des autres îles : le combat dont Dumoulin est témoin a lieu en mer, au large de Saint George's.
20. D'après Françoise Bonnet-Borel, *op. cit.*, p. 78, Dumoulin prend la décision de quitter la Grenade quand il apprend, dès les traités préliminaires de paix de janvier 1783, que l'île sera rendue aux Anglais.
21. Eau-forte coloriée. Citée par Pierre-Louis Duchartre et René Saulnier dans *L'Imagerie parisienne,* 1944, p. 122. L'*Histoire de Robinson Crusoe,* dessinée par le Suisse Josué-Henri Porret (1768-1844), éditée par Martin-Delahaye Grande Place, n° 10 à Lille, et citée par Pierre-Louis Duchartre et René Saulnier dans *L'Imagerie populaire en France,* Librairie de France, 1925, p. 230, est postérieure à l'œuvre de Dumoulin (après 1819). La fourchette de datation habituellement donnée pour cette image la situe entre 1802 et 1833. Mais Porret ne commence à graver pour Delahaye que vers 1810 et ce n'est qu'en 1819 que Delahaye obtient un brevet de libraire domicilié Grande Place, n° 10 à Lille.
22. Citée par David Blewett, *op. cit.*, p. 40.
23. Les suites d'estampes littéraires comportant un plus grand nombre de gravures sont postérieures à l'œuvre de Dumoulin. Par exemple, les adaptations de Faust par August Moritz Retzsch, *Umrisse zu Goethe's Faust,* et par Peter Cornelius, *Bilder zu Goethe's Faust,* datent de 1816.
24. Citons, parmi les imitations, l'histoire de *Philip Quarll naufragé pendant cinquante ans sur une île des mers du Sud,* par Edward Dowington (1727), ou encore le *Robinson allemand* de Campe (1779) traduit en français en 1786.
25. On en trouve de trois dimensions différentes : 17 x 12,5cm ; 19,5 x 13,5cm ; 15 x 10 cm.
26. Françoise Bonnet-Borel, art. cit., p. 76.

Introducing



L'étude de la bande dessinée du XIXe nous ménage-t-elle encore des surprises de taille ? Il n'est pas interdit de le penser. Après avoir établi dans son n° 6 la diffusion précoce de l'œuvre de Töpffer sur le sol américain, 9e Art *est en mesure d'ajouter un titre à la liste, qui s'étoffe progressivement, des albums d'expression française directement inspirés du modèle töpfférien.*



Le hasard – ou plutôt son messager diligent, en la personne de Michel Kempeneers – nous a mis entre les mains un album jamais cité jusqu'ici dans les études spécialisées. *Monsieur de la Canardière* a pour auteur Henri Emy. C'est un ouvrage de 26 planches, format à l'italienne, publié à Paris en 1846 (l'année même de la mort de Töpffer), par l'imprimerie Lemercier. Il est renseigné à l'*Inventaire du fonds français après 1800* (T. 7, 1954, p. 364) de la Bibliothèque nationale, département des Estampes. Plus surprenant : cet album a fait l'objet en 1979 d'une nouvelle édition en fac-similé « sur les presses de l'Imprimerie Marchand pour le compte des éditions Marval ». Édition peut-être soldée ? En tout cas quelques exemplaires ont fait surface récemment, dont celui qui nous a été obligeamment transmis. L'achevé d'imprimé ne donne aucune indication quant à la localisation des Éditions Marval, dont nous n'avons pu trouver la moindre trace. La réédition ne comporte aucune préface, aucun texte de présentation, elle reproduit l'œuvre brute de commentaire.

Le nom d'Henri Emy n'étant pas passé à la postérité, commençons par présenter notre homme. Ses dates de naissance et de mort ne me sont pas connues, mais sa production s'étend à peu près de 1836 à 1868. Il travaillait sous son nom (le prénom souvent orthographié Henry) ou sous le pseudonyme de Télory. Dessinateur sur bois et lithographe français, il collabore notamment au *Charivari*, à *La Mode*, aux *Petits Albums pour rire* et au *Papier comique* de chez Aubert. C'est dans l'illustration de livres – occasionnellement dans les affiches de librairie et les partitions musicales – que se déploie l'essentiel de son activité, plutôt que dans la presse. Parmi les nombreux ouvrages auxquels il associe son talent, je citerai *Les Mystères de Paris* d'Eugène Sue (1843), *Paris chantant* (1845, avec Gavarni et Daumier), *Souvenirs d'artistes* de Bertauts (vers 1850), les *Fables* de La Fontaine (1852, avec Pauquet), les *Contes de fées* de Perrault (1867) ou encore le T. IV du *Vicomte de Bragelonne* de Dumas (1848).

J'ai établi ici-même[1] l'importance d'Aubert comme premier éditeur de bande dessinée français, avec la "collection des Jabot". Il me paraît donc étonnant qu'Emy, en dépit de sa collaboration assidue avec Aubert, n'ait pas participé à cette collection. Son travail pour la maison dirigée par Charles Philipon revêt des formes diverses : des lithographies isolées (comme *Le Musée parisien*), des séries de planches thématiques (par ex. *Scènes de la vie théâtrale*, 20 pl. en 1840, ou *Paris l'été*, 12 pl. en 1846) et l'illustration de certains volumes. Mais l'unique (à notre connaissance) album de bande dessinée d'Emy, qui aurait eu toute sa place dans la "collection des Jabot" aux côtés des ouvrages de Töpffer, de Cham et de Gustave Doré, est curieusement confié à l'obscure maison Lemercier.

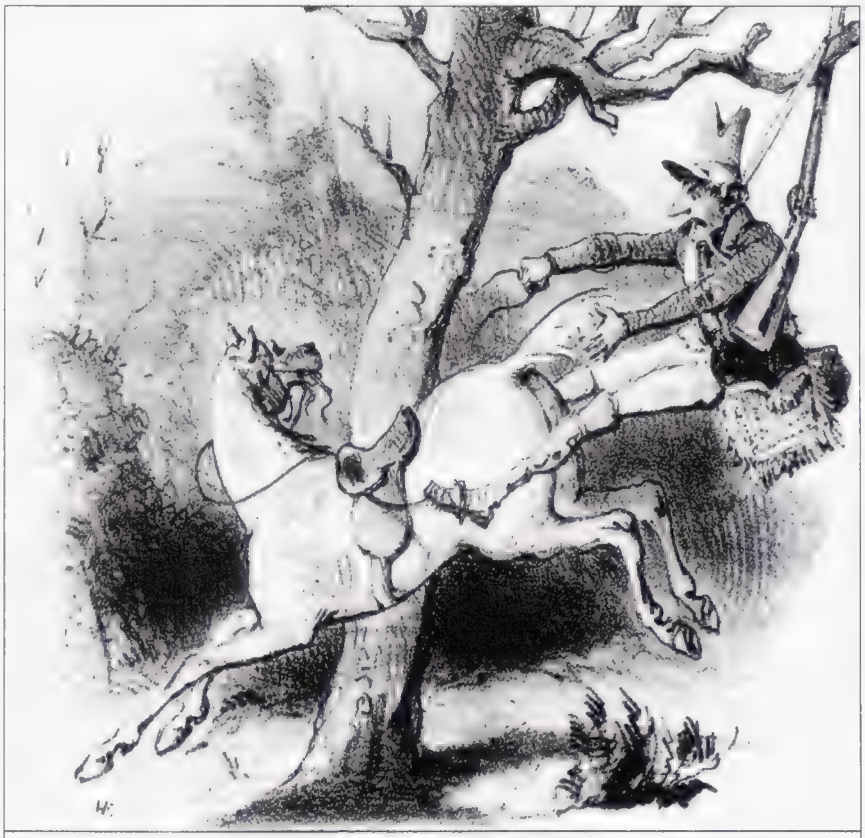
C'est un album d'excellente facture, qui n'aurait nullement déparé la collection. Le héros en est un bourgeois grand et sec, au nez et au menton proéminents, un profil à la Vieux Bois, coiffé d'un chapeau de feutre à la Festus. Comme Mr Jabot, notre homme cherche à s'introduire dans un milieu qui n'est pas le sien. Il se fait inviter à une chasse à courre entre gens du monde, où il accumule les maladresses, ne devant son salut qu'au secours de quelques braves gens : un bûcheron abat l'arbre où il est resté accroché, des lavandières le sauvent de la noyade. Le costume même de M. de la Canardière fait tache parmi les autres chasseurs, indiquant et sa condition et sa méconnaissance des usages de la chasse. Au terme de cette partie mouvementée, il a d'ailleurs beaucoup perdu de sa « superbe » : son chapeau envolé, sa carnassière perdue, son chien abattu par le coup de fusil qu'il destinait à un sanglier, son habit en lambeaux, un œil poché et le canon de son fusil tordu. Cependant, par une manière de *happy end* ironique, ses hôtes lui abandonnent l'honneur de mettre à mort le sanglier acculé par les chiens, dont il reçoit la patte en guise de trophée.

Il s'agit typiquement, on le voit, d'un album à thème, sans véritable intrigue. Le récit débute *in media res*, par la décision subite de Mr de la Carnardière de « *se faire inviter à une chasse à courre* ». Il n'y a pas de présentation (nous ignorons l'état et la situation de famille du protagoniste), il n'y aura pas non plus de personnage secondaire, sinon des figurants tous anonymes. L'action, linéaire, suit les péripéties de la chasse, et se présente comme une sorte d'anthologie burlesque de toutes les mésaventures qui guettent le chasseur novice.

Si le propos narratif est loin d'atteindre à la sophistication et à l'inventivité des scénarios de Töpffer, la dette d'Emy envers le pionnier Genevois n'en est pas moins évidente dans le ton (une phrase comme « *N'étant pas cru sur parole, Mr de la Canardière* croit devoir *dissimuler son mécontentement*[2] » fait directement écho à l'*Histoire de Mr Jabot*), dans cette constante distanciation ironique du texte par rapport à l'image. Plus notre malheureux héros se révèle pitoyable, plus le texte le décrit comme « *intrépide* », vante son « *ardeur* », sa « *prudence* » ou telle « *heureuse idée* » qu'il a. Comme chez Töpffer, le comique naît aussi de cette impression que l'enchaînement des péripéties obéit à une mécanique impossible à enrayer, une logique sans faille. Cet effet est produit à la fois par la rapidité des enchaînements et par l'usage récurrent d'une même contruction de phrase. Dans leur mouvement même, en effet, une proportion importante de légendes sont balancées entre deux propositions reliées par un principe de causalité (« *Ayant tué une alouette, Mr de la Canardière s'estime bien capable de tuer un sanglier* » ; « *Peu satisfait de son cheval de louage, Mr de la Canardière se décide*..., etc. », ou encore « *N'étant pas tombé tout à fait, Mr de la Canardière reprend courage* »). Il me semble que l'album d'Henri Emy est, avec les *Mésaventures de Mr Béton* de Léonce Petit (1869), la plus fidèle des imitations de Töpffer, quant au registre littéraire et humoristique.

Cette fidélité est moindre en ce qui concerne l'exécution graphique, essentiellement parce que Emy se sert du crayon lithographique, un instrument que Töpffer tenait en peu d'estime, jugeant qu'il donnait un « trait mou et sans caractère ». Cham s'en était servi dès 1841, et Gustave Doré après lui. Henri Emy s'y montre très habile : son dessin est juste, il se maintient sur la ligne de crête entre naturalisme et caricature, et si les personnages sont cernés d'un trait précis et appuyé, les fonds, eux, sont estompés, conférant aux vignettes de la profondeur et des qualités décoratives qui les apparentent, quelquefois, à de vrais petits tableaux de genre.

Vraiment, on ne peut que regretter qu'Henri Emy n'ait pas persévéré dans la bande dessinée, pour laquelle il avait d'évidentes dispositions. ■



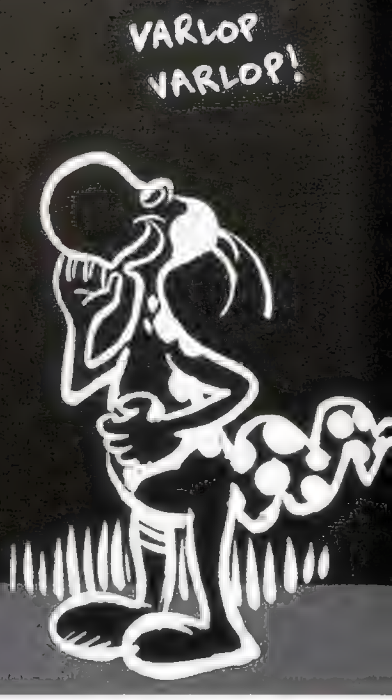
Toujours emporté par son ardeur et par son cheval, Mr de la Canardière ne conçoit rien à ce qui lui arrive et se croit enchanté

---

1. Cf. *9 Art* n° 3, p. 61.
2. C'est moi qui souligne.

FOREST

Les initiatives conjuguées de Casterman et de l'Association pour rendre ses œuvres à nouveau disponibles nous donnent l'occasion de célébrer le génie de ce maître à rêver que fut Jean-Claude Forest (1930-1999).



JEAN-PIERRE MERCIER

Une île en forme de point d'interrogation

Libre confrontation avec Jules Verne et chef-d'œuvre d'onirisme paru en 1971, *Mystérieuse matin midi et soir* mit un point final aux relations contrastées entre Jean-Claude Forest et la rédaction de l'hebdomadaire *Vaillant.*

> « *Dans île mystérieuse, tout s'explique, mais jamais vraiment.* »
>
> *Big Rabbit in* Mystérieuse, matin midi et soir, *planche 41.*

Ces relations avaient débuté en 1952 par un court récit policier au dessin assez « caniffien », intitulé *Le Piège*, suivi d'une adaptation plutôt classique mais convaincante de *La Guerre du feu* de Rosny aîné. Le changement de ton est net avec la parution, quelques numéros plus tard, de gags en une page de *Charlot*, que Forest dessinait par ailleurs depuis un moment dans *La Jeunesse joyeuse*. Il y fait preuve d'une souveraine légèreté, qu'on retrouve décuplée dans le *Copyright*, bande nonsensique dont le personnage principal est une bestiole au nez rond qui traverse les pages du journal au cri de « Varlop ! Varlop ! ». La rédaction de *Vaillant* sembla peu goûter le sel de cette série incontrôlable. Elle modifia d'abord le nom du personnage, qui devint « Le Copirit », avant d'interrompre purement et simplement la parution. Forest cessa alors de travailler pour *Vaillant*, et il fallut attendre 20 ans pour qu'il publie à nouveau dans le magazine, entre-temps devenu *Pif*. Forest, alors en pleine possession de ses moyens, propose une formidable adaptation du roman sans doute le plus énigmatique de Jules Verne, *L'Île mystérieuse*[1].

Pour *Pif*, l'époque semble encore faste. Le journal pour jeunes du Parti communiste, qui a connu un premier âge d'or dans les années 50 en publiant Poïvet, Bastard, Gillon, Nortier, etc., tous représentants d'une excellente « école réaliste » à la française, propose encore quelques grandes œuvres novatrices. Outre Forest, on peut lire en effet à l'époque dans *Pif* les premiers épisodes de *Corto Maltese* d'Hugo Pratt, les aventures de *Jérémie* imaginées et dessinées par Paul Gillon, et quelques autres séries de grande qualité. Avec le recul, on voit pourtant que, du point de vue de la créativité, le journal jette alors ses derniers feux. Incapable de retenir ces grands auteurs, *Pif* s'enfoncera ensuite rapidement dans une logique dont on peut dire, en forçant un peu le trait, que les pages du journal servent d'emballage à un gadget qui est devenu le principal moteur de la vente.

Pour Forest, cette seconde époque dans les pages de *Pif* se déroule sur un mode radicalement différent de ce qu'il a connu vingt ans plus tôt. Celui qui était un jeune dessinateur de séries comiques (*Charlot*, *Bicot*) a dans l'intervalle remporté le succès avec la parution de *Barbarella*, étendard de la bande dessinée adulte, et c'est en pleine possession de ses moyens créatifs qu'il se lance dans la publication de ce que l'on peut rétrospectivement considérer comme l'une de ses œuvres majeures.

On pourrait d'ailleurs s'étonner de ce que, ayant connu la gloire et le scandale avec *Barbarella*, il décide de son propre chef de refaire une histoire pour enfants, à l'époque où, dans *Pilote* et *Charlie mensuel* la bande dessinée s'émancipe précisément du carcan des récits enfantins. On remarquera simplement que *Mystérieuse…* n'est en aucun cas une œuvre « pour enfants », si cette expression est entendue dans un sens restrictif. Forest ne bride en rien son imagination et s'adresse à ses jeunes lecteurs avec la même liberté de ton et la même fougue graphique qu'il avait adopté dans *Barbarella* ou *Bébé Cyanure*. Il est vrai également que Forest n'a jamais considéré les enfants comme un public au rabais. Son complet engagement au milieu des années de 1985 à 1988 dans une nouvelle formule du mensuel pour jeunes *Okapi*, privilégiant la bande dessinée, en témoigne amplement[2].

Cette ambition, la souveraine liberté de ton de Forest se manifestent avec force dans *Mystérieuse…* et lui seront d'ailleurs préjudiciables : après la publication de deux épisodes de vingt pages chacun, la rédaction de *Pif*, apparemment désorientée, stoppe brutalement la publication. La légende veut que le motif invoqué par le journal pour justifier cette interruption soit « l'imagination excessive » de l'auteur. Cet avis péremptoire sonne avec le recul comme un très bel hommage…

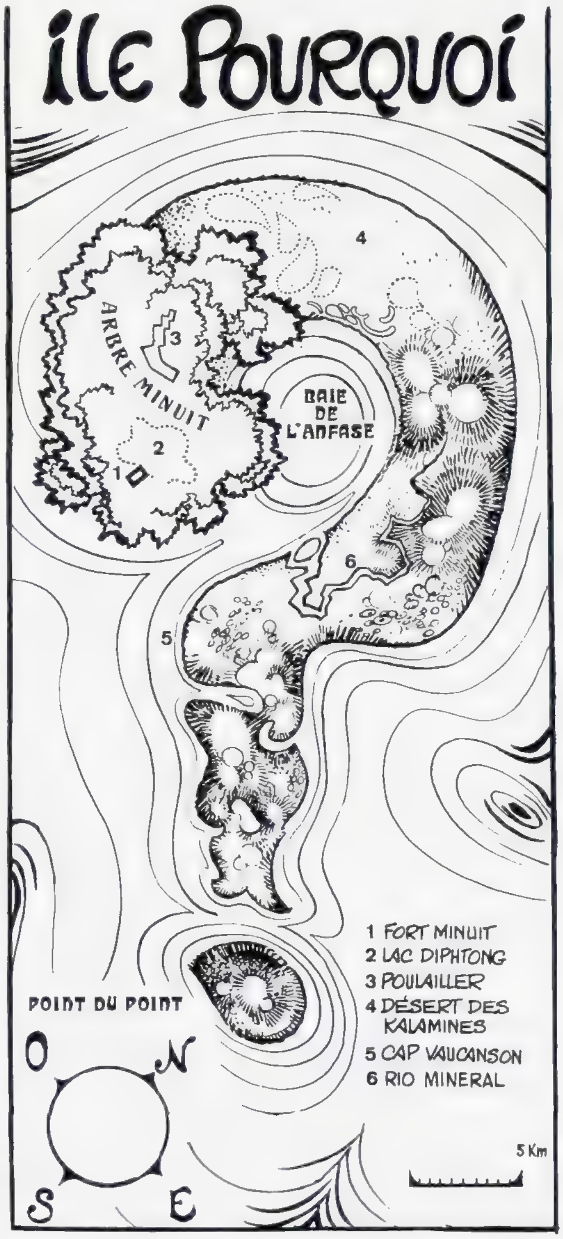
L'histoire complète (longue de 61 planches) paraîtra à la Serg l'année suivante, avant de bénéficier d'une réédition en couleur chez Dargaud en 1982[3]. Dans cette nouvelle édition, le travail de Danie Dubos dépasse le simple coloriage et renforce l'onirisme de Forest, en employant une gamme de couleurs résolument éloignée de tout réalisme, où dominent le violet, le bleu et le vert. Forest profitera de ces ressorties pour redessiner quelques détails, sans toucher au découpage original. Curieusement, les modifications concernent essentiellement le visage du marin Brise-Bise. On peut cependant préférer l'édition noir et blanc de la Serg, ou même la parution dans les numéros de *Pif* d'origine. Le lyrisme de Forest éclate dans le contraste dynamique entre le noir et le blanc, et certaines pages sont d'incomparables réussites de composition et d'utilisation du pinceau : l'espace est sculpté en quelques touches, le trait sinueux communique son dynamisme aux personnages et aux décors. On ne louera jamais assez le Forest dessinateur…

On l'a vu plus haut à propos de *Pour la horde*, adapter des classiques de la littérature n'est pas pour effrayer Forest. Au cours de sa longue carrière, il a ainsi mis en images R. L. Stevenson (*La Flèche noire*, en 1949), Rosny aîné, déjà cité, et *Le Roman de Renart* (illustré par Max Cabanes en 1978), sans parler de deux ou trois écrivains de moindre notoriété.

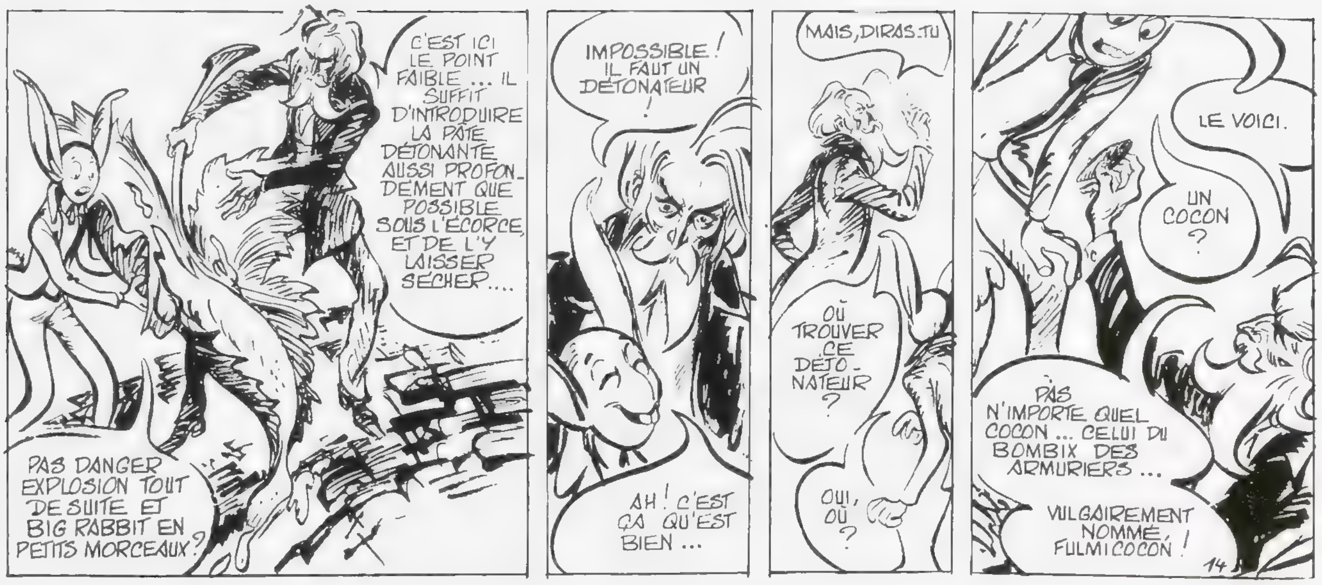
Alors que les premières adaptations sont relativement fidèles au ton général des textes d'origine, *Mystérieuse…* marque une rupture, en ce que Forest n'hésite pas à prendre ses aises avec le texte de Verne. Dans un tout autre contexte, il fera de même quelques années plus tard avec *Le Roman de Renart*, dont il « humanise » le propos (les animaux du texte d'origine deviennent des humains portant masque), exaltant en outre, sur un mode bouffon, la paillardise implicite du texte d'origine, grâce à des dialogues où éclate sa verve langagière.

Du roman de Verne, Forest conserve la trame générale, en respectant globalement les principales articulations du récit : un groupe d'hommes (plus un animal) dont l'aérostat est pris dans une tempête atterrit sur une île déserte. Les naufragés se tireront d'affaire à force de travail et d'ingéniosité, mais également grâce à l'aide d'un mystérieux occupant de l'île, qui les observe à distance avant de se faire connaître dans la dernière partie du récit. Leur protecteur meurt après avoir fait échouer une attaque de pirates occidentaux. Le volcan qui surplombe l'île se réveille et finit par tout engloutir. En toute dernière extrémité, un navire viendra sauver les rescapés.

Pour le reste, il transpose et transforme à peu près tout. En plaçant d'abord son récit dans un contexte



Droits réservés

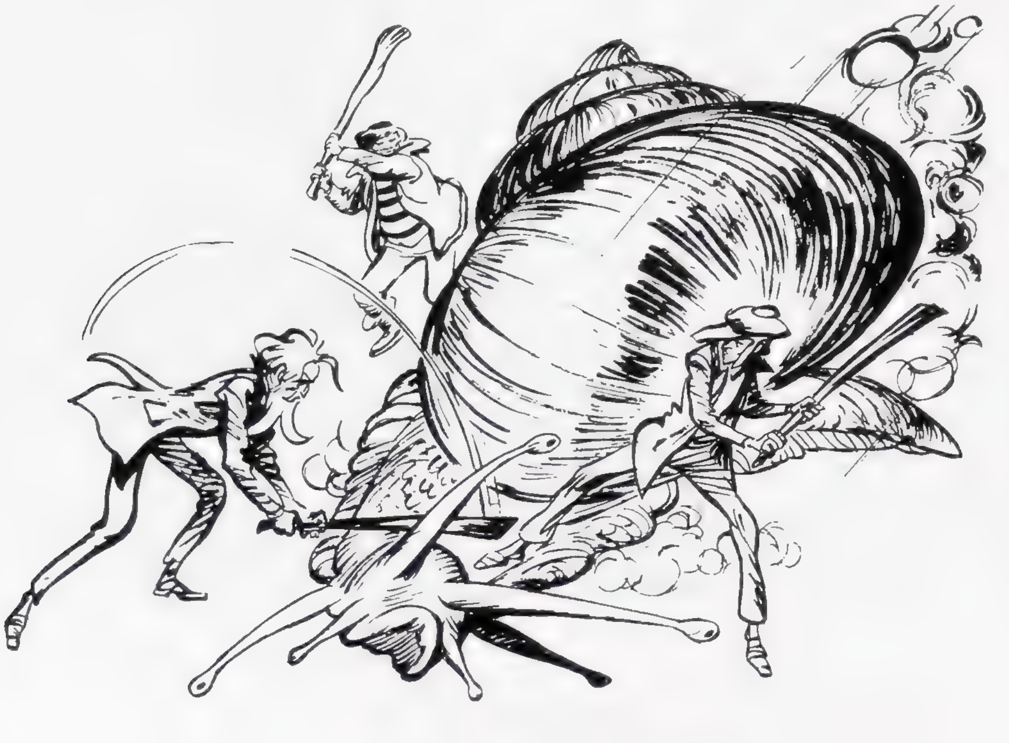

C'EST ICI LE POINT FAIBLE ... IL SUFFIT D'INTRODUIRE LA PÂTE DÉTONANTE AUSSI PROFONDÉMENT QUE POSSIBLE SOUS L'ÉCORCE, ET DE L'Y LAISSER SÉCHER....
PAS DANGER EXPLOSION TOUT DE SUITE ET BIG RABBIT EN PETITS MORCEAUX ?
IMPOSSIBLE ! IL FAUT UN DÉTONATEUR !
AH ! C'EST ÇA QU'EST BIEN ...
MAIS, DIRAS-TU
OÙ TROUVER CE DÉTONATEUR ?
OUI, OÙ ?
LE VOICI.
UN COCON ?
PAS N'IMPORTE QUEL COCON ... CELUI DU BOMBIX DES ARMURIERS ...
VULGAIREMENT NOMMÉ, FULMICOCON !
14

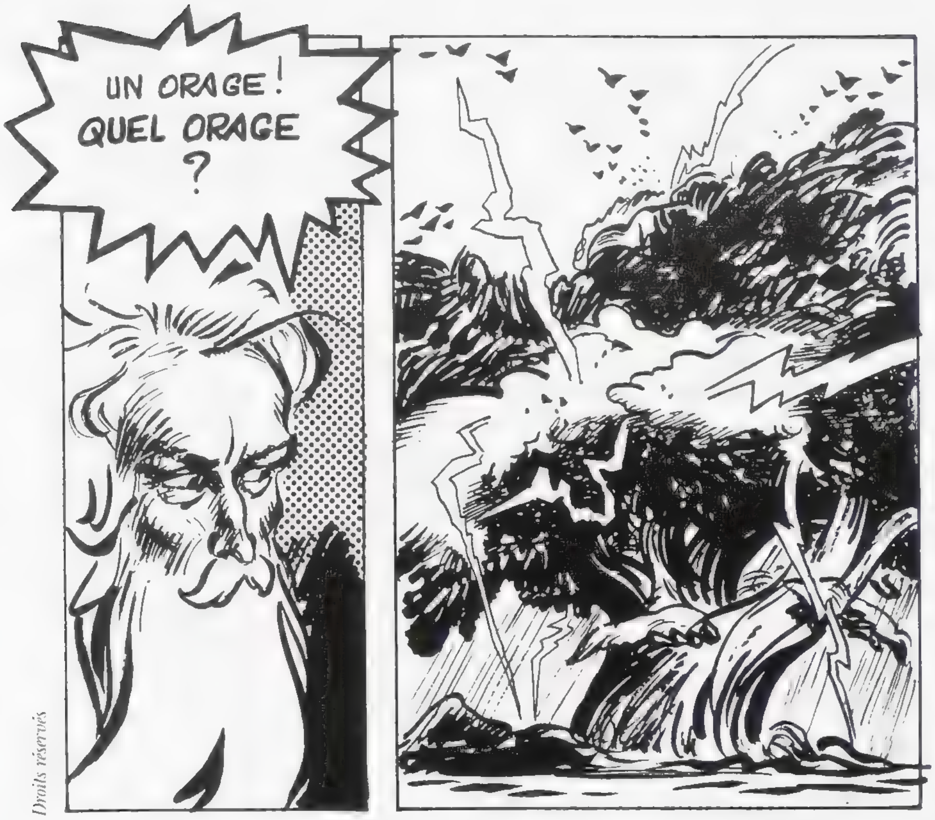
Droits réservés

de science-fiction : l'aérostat qui a quitté les États-Unis en pleine Guerre de Sécession devient un engin spatial qui survole la planète Maurice en 4480. Ce déplacement dans l'avenir lui permet de ne pas expliquer trop en détail ce qui a conduit ce groupe d'hommes en de si dramatiques parages (une guerre est allusivement mentionnée, là où Jules Verne consacre un plein chapitre d'ouverture à la question) et lui évite surtout les longues tirades d'explications scientifiques qui constituent plus de la moitié du texte d'origine. Verne, selon son habitude, accumule les longs développements sur la faune et la flore de l'île et sur les processus chimiques et mécaniques qui permettent aux survivants de recréer peu à peu les conditions de vie de la société occidentale de l'époque. Pour l'essentiel, Forest ignore tout simplement cet aspect des choses, ou plutôt il le traite en un paragraphe en ouverture du deuxième épisode, pour n'y revenir ensuite que sur un mode ironique, qui ressort en particulier dans toute l'onomastique de la faune et de la flore. Verne décrit avec gourmandise toute une théorie de félins, équidés, porcins et autres volailles exotiques ; Forest invente une flore et une faune à sa convenance et dessine des moineaux, pigeons et escargots géants, en les dotant de noms qui souvent fleurent bon le calembour, quand ce n'est pas la pure et simple poésie. L'arbre géant est ainsi un « arbre minuit » de la famille des furibons. Un cocon de bombyx des armuriers, dit « fulmicocon », est tout désigné pour servir de détonateur. Cette onomastique décalée vaut bien sûr pour les principaux personnages du récit : l'ingénieur Cyrus Smith devient ainsi le professeur Alizarine, le journaliste Gedeon Spilett est rebaptisé John Paragraph, etc.

On peut comprendre ces transformations en considérant que le dessinateur avait quelque légitimité à supprimer ce qui serait de toute façon devenu une fastidieuse énumération dans le cadre d'une narration en images. Mais sur le fond également, son propos diverge de celui du roman d'origine : là où Verne exalte un groupe de rescapés qui refont en trois ans le chemin complet de la civilisation occidentale vers le progrès technique, réinventant bateau, moulin à eau, verre et ascenseur, Forest offre une robinsonnade onirique où s'expriment quelques-unes de ses obsessions récurrentes.

Les changements que l'on remarque d'emblée, ce sont la forme et le nom de l'île où les naufragés ont échoué. Verne imagine une île déserte dans le sud du Pacifique, en forme de bête à la gueule ouverte, sur laquelle on retrouve toutes les sortes de terrains : forêts, marais, plages, espaces arides… Forest invente de son côté une île en forme de point d'interrogation, principalement constituée d'un arbre d'une taille gigantesque, qui plonge ses




UN ORAGE !
QUEL ORAGE ?

Droits réservés

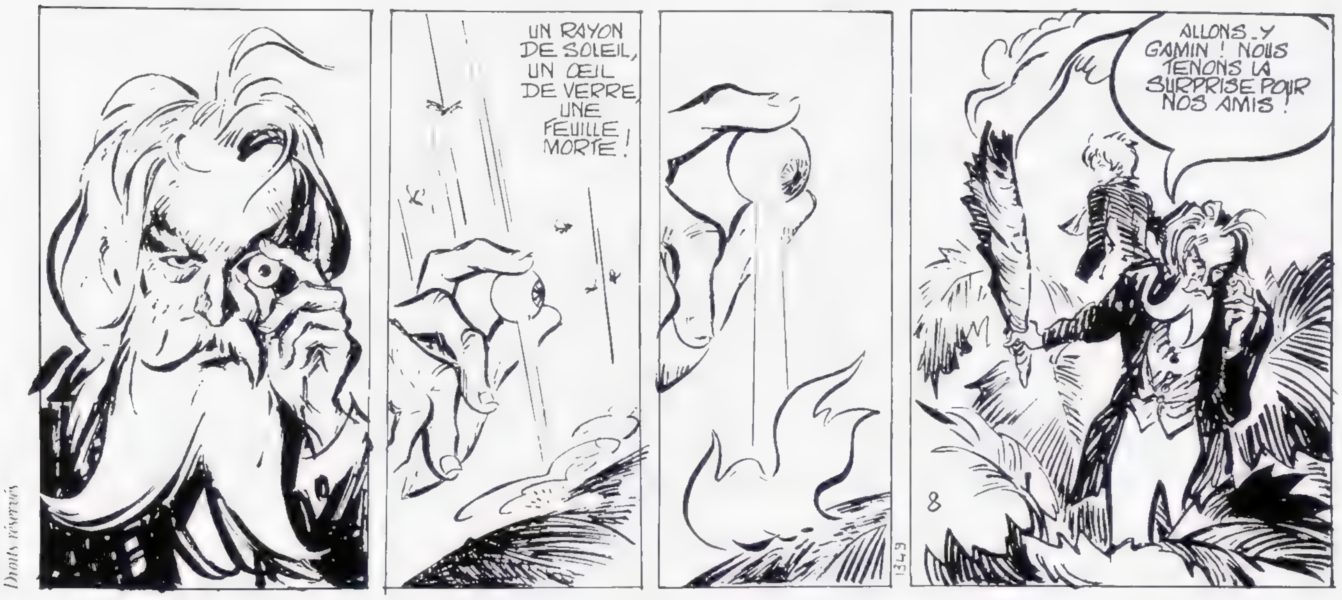
racines dans l'océan. Sans faire de lacanisme facile, on peut remarquer que, par son patronyme même, Forest a beaucoup à voir avec les arbres et le règne végétal… D'innombrables animaux vivent dans l'arbre et l'ampleur du feuillage est telle que des orages s'y déclenchent localement.

Cet arbre immense que les naufragés parcourent en tous sens est à y bien regarder une variante de tous les labyrinthes que Forest a semés dans son œuvre. On en trouve dans *Barbarella*, dans *Le Fantôme du Mandchou fou* dessiné par Savard en 1986 et dans *Hypocrite* ; le sommet des murs mitoyens sur lesquels court Arthur Même (*Ici Même* en collaboration avec Tardi en 1978), et les canaux où navigue l'Hydragon (*Enfants c'est l'Hydragon qui passe*, 1984) en sont d'autres transpositions.

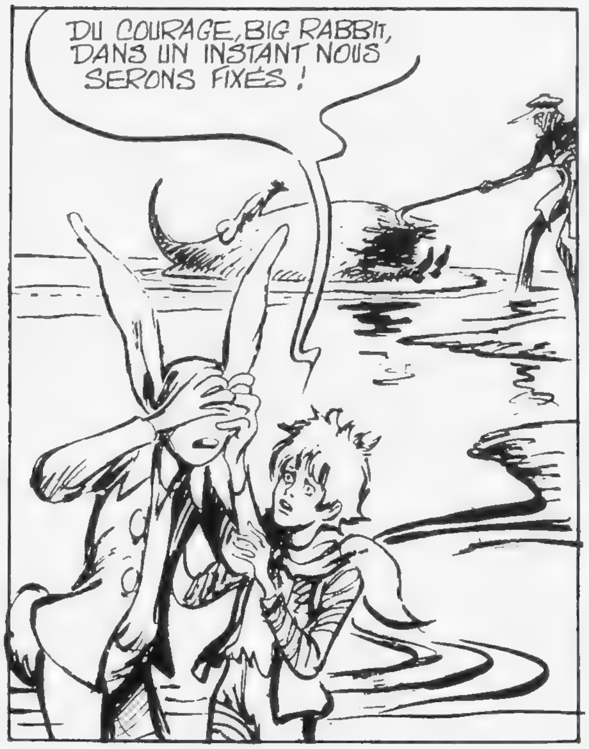
L'invention de cet arbre modifie complètement les rapports des hommes et de l'île. Dans la bande dessinée, les personnages passent infiniment moins de temps aux tâches matérielles que dans le roman, qui ne cesse de quantifier les progrès accomplis. La psychologie des cinq personnages verniens est sommairement posée : l'un est la personnification du savant omniscient, l'autre du marin bourru au grand cœur, le troisième de l'intellectuel réfléchi, sans parler du Noir américain, caricature de « l'oncle Tom » naïf et attaché de manière quasi animale à son maître, ou du jeune garçon sage et avide de connaissances, qui parle comme un manuel scientifique dès lors qu'il s'agit de reconnaître la faune et la flore de l'île. Nulle dispute dans ce groupe, où chacun trouve sa place et œuvre pour le salut commun.

Forest, peu soucieux de toute façon de psychologie, ne détaille pas la personnalité de chacun des personnages, mais procède à quelques distorsions fort révélatrices. Ainsi l'ingénieur est dans la bande dessinée la personnification de la puissance universelle de la science occidentale mais aussi un quasi-sorcier détenteur de pouvoirs un peu mystérieux. Là où Cyrus Smith recourt prosaïquement aux verres concaves de deux montres à gousset pour allumer le premier feu sur l'île, Forest montre Alizarine ôtant dans le secret son œil de verre pour enflammer une feuille géante… Le geste d'Alizarine a indéniablement une autre allure et cadre mieux avec un certain folklore des récits populaires, pour lequel Forest a visiblement de la sympathie.

Et puisqu'on parle de folklore, remarquons que le cliché passablement rétrograde du Noir véhiculé par Verne est poussé jusqu'au bout de sa logique par Forest : il fait du Noir


UN RAYON DE SOLEIL, UN ŒIL DE VERRE, UNE FEUILLE MORTE !
1349
ALLONS-Y GAMIN ! NOUS TENONS LA SURPRISE POUR NOS AMIS !
8

Droits réservés


DU COURAGE, BIG RABBIT, DANS UN INSTANT NOUS SERONS FIXÉS !

Droits réservés

Nab un homme à tête de lapin, littéralement fou de douleur dans les premières pages du récit, dès lors que la vie de son maître Alizarine est en danger. Forest s'offre d'ailleurs en une case un superbe effet dramatique : quand on retrouve le corps inanimé de l'ingénieur, Big Rabbit le lapin se cache les yeux tandis que petit Paul l'exhorte : « *Du courage Big Rabbit, dans un instant, nous serons fixés !* »[4].

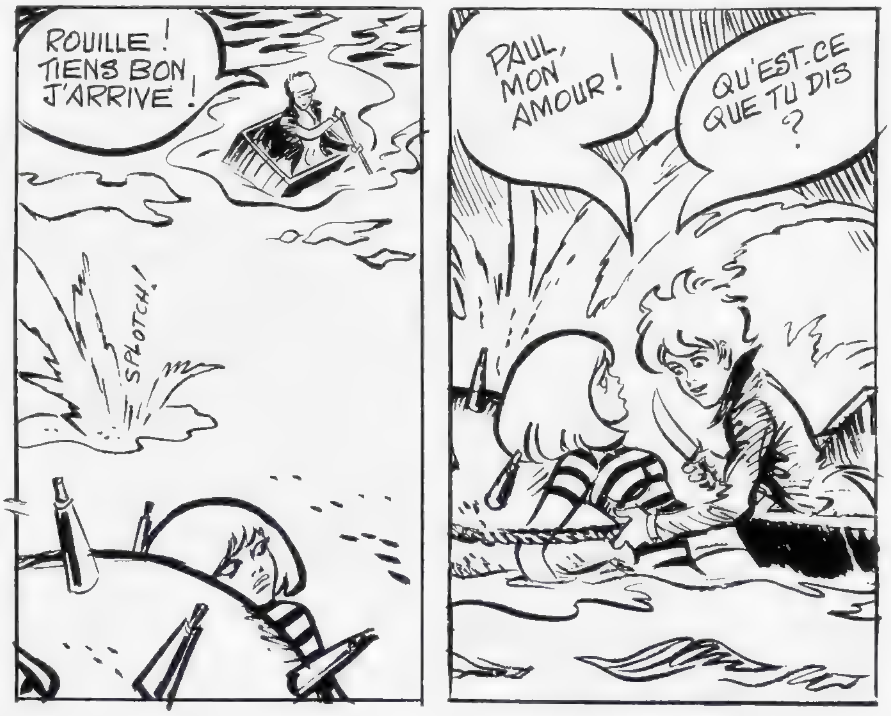
Autre divergence remarquable : Forest montre un petit Paul chagriné qu'on ait tué une seule malacoche (un escargot géant)[5], là où les personnages de Verne procèdent sans état d'âme à de véritables carnages parmi les animaux de l'île. On peut voir dans ce souci de petit Paul une critique implicite du comportement purement utilitariste des Occidentaux à l'égard de la nature. N'oublions pas que nous sommes au début des années 70, et que la sensibilité écologiste commence à se manifester…

La hiérarchie entre les personnages est également bouleversée. Chez Verne, Cyrus Smith est indéniablement le personnage principal. Ingénieur capable de toutes les innovations techniques, il est le savant et le sage vers lequel tous les personnages se retournent en cas de difficulté ou de doute. Son action bienfaisante ramène même à la conscience de soi-même un ancien pirate naufragé, retrouvé sur un îlot voisin et rendu fou par la solitude. Chez Forest, Alizarine est le héros de l'histoire plutôt dans la première moitié de l'histoire. La fougue juvénile de Petit Paul (Harbert chez Jules Verne) fait qu'il supplante Alizarine dans la seconde partie du récit.

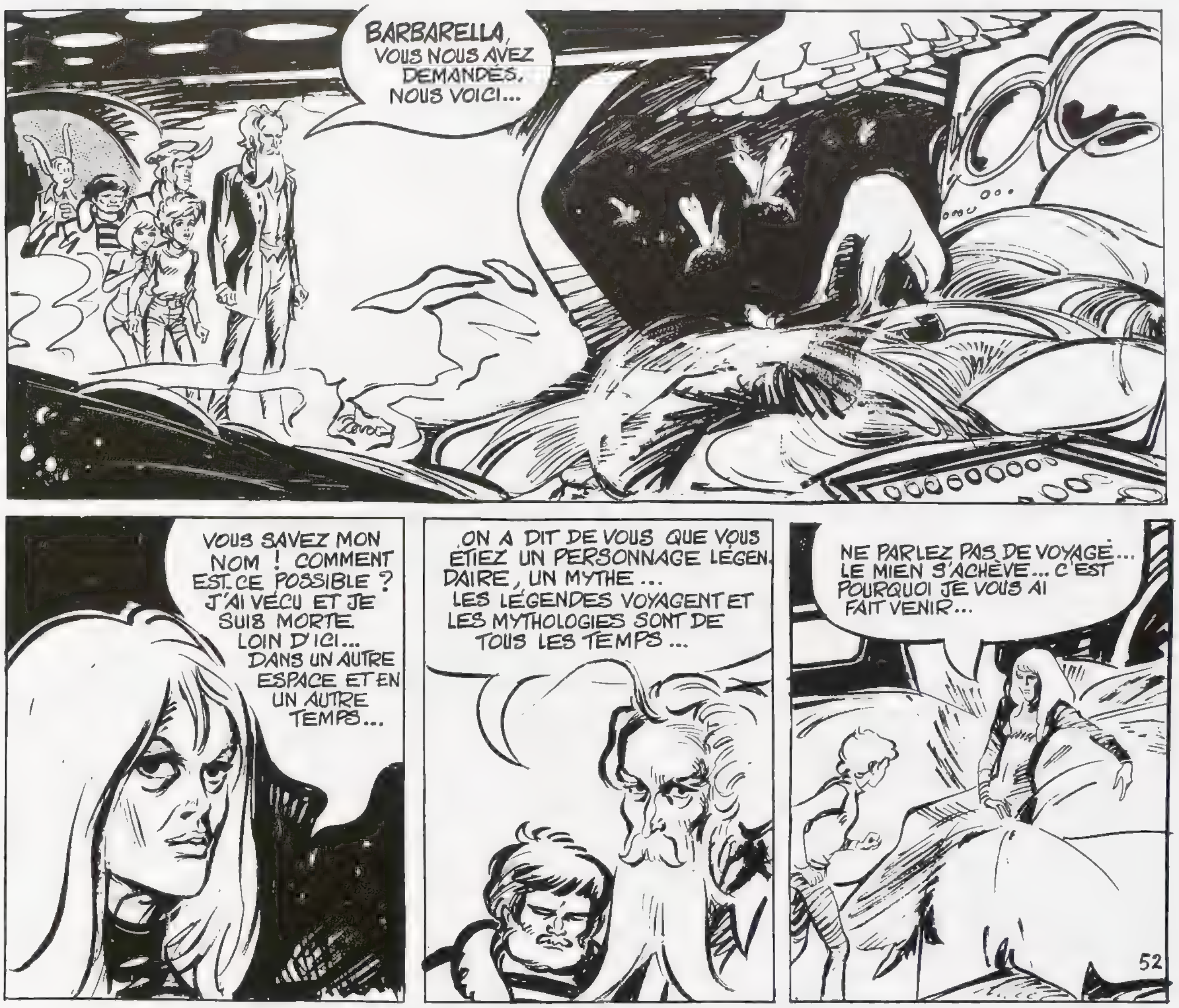
Il y a une certaine logique à faire du personnage qui a sensiblement le même âge que ses lecteurs le héros principal de l'histoire, gageons que Forest y a pensé. Mais les chances sont grandes également que Forest ait d'abord opéré ce changement de héros sur une impulsion. La mise en avant de Petit Paul est pour beaucoup dans le changement de tonalité du récit. Il introduit de la fantaisie et du désir (« *Si j'avais une copine ce serait un paradis formidable* » déclare-t-il planche 22), là où le Harbert de Jules Verne reste sagement dans le rang. Petit Paul est une force agissante, désirante même, et ce n'est pas le moindre culot de Forest que d'évoquer aussi simplement le sentiment amoureux. De fait, Forest va donner « une copine » à Petit Paul en la personne de Rouille de Fonte, une jeune sauvageonne naufragée rapidement civilisée par l'intérêt que lui porte le jeune garçon (elle y répond d'abord en lui collant un œil au beurre noir !). C'est elle qui fera sauter le navire des pirates, non sans avoir neutralisé un des membres de l'équipage en lui proposant de fumer une corde de chanvre ! Forest s'écarte résolument du scénario vernien en faisant de Rouille la fille du chef des pirates qui menace l'île. La rébellion de la fille contre le père ajoute au récit une dimension oedipienne, absente du texte d'origine. Avec le recul, on peut rapprocher Petit Paul et Rouille d'autres jeunes gens déterminés et parfois rebelles, avides de liberté et d'amour. Pensons à Gaston, le jeune soldat héros de *La Jonque fantôme vue de l'orchestre*[6], qui déserte la guerre des adultes, ou à Jules dans *Enfants c'est l'Hydragon qui passe*[7], de surcroît lui aussi en opposition avec sa mère.

Du point de vue des personnages, le changement le plus significatif est bien sûr celui concernant l'identité du mystérieux protecteur des naufragés. Chez Jules Verne, il s'agit du Capitaine Nemo réfugié sur l'île bien longtemps après les exploits relatés dans *Vingt mille lieues sous les mers.* Frappé de misanthropie et affaibli par la vieillesse, il secourt tout de même la petite troupe, avant de mourir dans le Nautilus qui sera son cercueil. Forest le remplace par une Barbarella vieillie, résignée à mourir.

Cette façon qu'a Verne de convoquer dans le récit un personnage issu d'une autre histoire (et même deux, puisqu'il est abondamment question des *Enfants du capitaine Grant* dans un


ROUILLE ! TIENS BON J'ARRIVE !
SPLOTCH !
PAUL, MON AMOUR !
QU'EST-CE QUE TU DIS ?

Droits réservés


BARBARELLA, VOUS NOUS AVEZ DEMANDÉS, NOUS VOICI...
VOUS SAVEZ MON NOM ! COMMENT EST-CE POSSIBLE ? J'AI VÉCU ET JE SUIS MORTE LOIN D'ICI... DANS UN AUTRE ESPACE ET EN UN AUTRE TEMPS...
ON A DIT DE VOUS QUE VOUS ÉTIEZ UN PERSONNAGE LÉGENDAIRE, UN MYTHE... LES LÉGENDES VOYAGENT ET LES MYTHOLOGIES SONT DE TOUS LES TEMPS...
NE PARLEZ PAS DE VOYAGE... LE MIEN S'ACHÈVE... C'EST POURQUOI JE VOUS AI FAIT VENIR...
52

Droits réservés

passage explicatif de *L'Île mystérieuse*) n'est pas absente des créations de Forest. Citons le Mandchou fou, personnage secondaire qui apparaît à la fin de *La Jonque fantôme...* et reviendra dans le premier épisode de la série pour enfants *Léonid Beaudragon*, dessiné par Didier Savard en 1986.

Assigner à Barbarella ce rôle quasiment démiurgique, c'était donner une cohérence à l'ensemble de l'œuvre déjà produite, d'autant que lors de leur première confrontation, Alizarine est impressionné de se trouver devant Barbarella, dont la réputation semble légendaire. La planète Maurice et l'île Pourquoi appartiennent donc au monde de Barbarella, tout comme l'île Lincoln, dernier refuge de Nemo, est un prolongement crépusculaire de *Vingt mille lieues sous les mers*.

Aucune tonalité funèbre pourtant, dans la fin de *Mystérieuse, matin, midi et soir*. Barbarella demande bien au groupe qu'elle a protégé d'expédier son engin spatial dans l'avenir (et donc vers la mort), ce qu'il échoue à faire, puisque Petit Paul et Rouille de Fonte ont inversé la manœuvre. Barbarella, projetée dans le passé, revient plus belle que jamais et embarque ce nouvel équipage vers des planètes lointaines. Les forces de la vie triomphent donc, et de fait, Barbarella connaîtra d'autres aventures quelques années plus tard[8]. Mais comme aurait dit Forest, amateur revendiqué d'histoires sans fin : ceci est une autre histoire... ■

---

1. On notera avec intérêt qu'une remarquable adaptation de *Vingt mille lieues sous les mers*, due aux talents conjugués de Jean-Pierre Hugot (scénario) et Jean-Marc Rochette (dessin), a paru dans *Okapi* en 1985, lorsque Forest supervisait la partie BD du journal. S'agit-il d'une initiative originale des auteurs ou Forest les a-t-il incités à se lancer dans cette entreprise ? On aurait là la preuve de sa fascination pour l'œuvre de Verne...
2. La parution au début des années 90 du roman pour adolescents *Lila entre l'air et l'eau* chez Casterman en est un autre exemple.
3. Ces deux recueils sont aujourd'hui épuisés et l'on attend avec impatience que L'Association, qui entreprend la ressortie de toutes les œuvres non disponibles de Forest, remette *Mystérieuse...* sur le marché.
4. L'édition Dargaud de 1982 rajoute une couche de sens supplémentaire, si l'on peut dire, puisque la mise en couleur de Danie Dubos en fait un lapin rose... On remarquera cependant que Big Rabbit est presque revendicatif quand il voit trois membres du groupe aller se baigner alors qu'il travaille avec Alizarine (planche 14, case 6).
5. Les confusions d'échelle sont une constante de ce récit, et évoquent irrésistiblement l'un des plus célèbres épisodes des *Pionniers de l'espérance*, de Lécureux et Poïvet (eux-mêmes inspirés de la série américaine *Brick Bradford*), celui où les héros de la série, réduits à une taille microscopique, se débattent dans une jungle dangereuse qui est en fait la flore d'un simple jardin. Réminiscence inconsciente ou discret hommage de Forest à son maître Poïvet ?
6. Éditions Casterman, 1982, réédité en 2002 chez le même éditeur dans la nouvelle collection « Classiques ».
7. Éditions Casterman, 1984.
8. *Le Miroir aux tempêtes*, dessiné par Daniel Billon et publié dans *L'Écho des savanes* en 1981. Il s'agit de l'ultime aventure de Barbarella.

Hypocrite : un chapitre sur les rêves

Publiée en feuilleton dans *France-Soir* au début des années soixante-dix, la première aventure d'Hypocrite s'appuie sur un processus créatif très particulier, bien connu de quelques autres grands rêveurs de la bande dessinée.

Le protocole de la page blanche

L'un des plus grands physiciens du XX^e^ siècle, Richard Feynman, père de l'électrodynamique quantique, se lança un jour dans une série d'expériences sur ses propres rêves. Il s'exerça d'abord à observer le processus de l'intérieur, puis voulut en évaluer le degré de réalisme. À sa grande surprise, la précision des rêves semblait être sans limite : « *Dans le rêve suivant, il y avait une fille couchée dans les hautes herbes, et elle avait des cheveux roux. J'ai essayé de vérifier si je pouvais voir chacun de ses cheveux. Vous savez, cette petite zone colorée à l'endroit où le soleil se reflète – l'effet de diffraction, je pouvais le voir ! Je pouvais voir chaque cheveu avec autant de précision que je le désirais : une vision parfaite !* »

Mais Feynman finit par trouver une explication rationnelle à ce phénomène. Il avait entamé ces expériences dans l'espoir de comprendre comment les décharges nerveuses désordonnées du sommeil pouvaient produire des images comparables à celles du monde éveillé : « *J'ai fini par décider qu'il devait y avoir un "département d'interprétation". Quand on regarde quelque chose* (dans la réalité) *– un homme, une lampe, ou un mur – on ne voit pas que des taches de couleur. Quelque chose nous dit ce que c'est ; il faut donc l'interpréter. Quand on rêve, ce département d'interprétation fonctionne toujours, mais mal. Il vous dit que vous voyez un cheveu humain dans le plus grand des détails, mais ce n'est pas vrai. Il interprète le bruit blanc du cortex en la prenant pour une image réelle*[1] ».

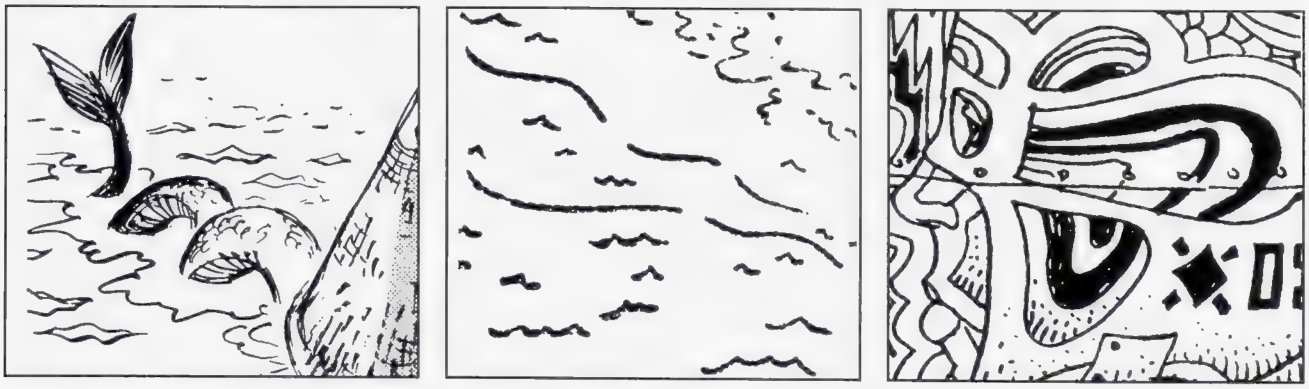
L'écriture d'*Hypocrite et le monstre du Loch-Ness*[2] obéit à un protocole semblable, typique de l'écriture feuilletonesque : le *protocole de la page blanche*, dans lequel un « département d'interprétation » tout aussi dysfonctionnel joue le même rôle central. Dans cette expérience, le sujet aborde la page blanche initiale comme on assouplit la plume, en traçant une première arabesque. De cette pure abstraction, un récit dessiné va émerger, suivant une logique qui épouse celle du rêve.

Nous comparerons ce récit à deux autres feuilletons dessinés qui démarrent sur un principe semblable : *Le Garage hermétique de Jerry Cornelius*[3] de Mœbius et *Les Cigares du Pharaon*[4] d'Hergé. Leur première page ouvre sur le même non-lieu sans horizon ; l'aventure qui naît dans la blancheur du papier vierge, n'est encore qu'une *onde* – la signature du bruit blanc – en forme de masque, de vaguelette, ou de serpent de mer.

Les peintres taoïstes nous l'expliquent comme ceci : avant que soit posé le premier Trait de l'Horizon – qui enfante le microcosme par la séparation du ciel et de la terre –, la surface du tableau n'est pas neutre : c'est un vide frémissant, tissé de virtuel, gros de toutes les transformations, toutes les métamorphoses, toutes les multiplicités à venir[5].

Pour Hergé, ce chaos blanc qui palpite comme un champ d'énergie, c'est le projet d'un voyage en Orient ; pour Mœbius, l'idée d'une croisière intersidérale ; pour Forest, l'envie de regarder dans les yeux le monstre du Loch-Ness.

Après avoir trempé l'instrument dans l'encre noire, le conteur le plonge dans l'idée blanche du papier. Or cette arabesque première, ce décrassage de la plume ou du pinceau, s'opère en réalité sur deux pages à la fois ; celle de l'écrivain et celle du dessinateur. Dès la première image du feuilleton la queue de la bulle parlante répond à celle du serpent de mer (cf. strip complet p. 31).



Détails de trois premières cases : Forest, Hypocrite et le monstre du Loch-Ness ; *Hergé,* Les Cigares du pharaon ; *Mœbius,* Le Garage hermétique

Un feuilleton graphique commence toujours avec deux pages blanches qui se regardent en chiens de faïence.

Deux pages blanches

N. Sadoul : *Quand tu as une histoire à raconter, comment la racontes-tu ? d'instinct ?*

J.-C. Forest : *Je l'écris, je ne peux pas l'articuler si je ne l'ai pas entièrement rédigée sous une forme assez proche de la nouvelle. En fait mon imagination travaille davantage à partir des mots qu'à partir des images. (...) L'articulation des récits et la rédaction des dialogues m'importent plus que le dessin, qui va de soi. Je serais totalement incapable de faire comme Gillon ou Giraud qui partent souvent de situations visuelles, dessinées, puis écrivent des dialogues. A l'inverse, je te l'ai dit, il m'est absolument indispensable de raconter l'histoire, donc de l'écrire avant de la dessiner. Même les situations destinées à être traduites par images, je les trouve à partir des mots !* [6]

Au moment où il réalise cette interview, Forest se voit en écrivain (et en réalisateur de cinéma) plus qu'en dessinateur. Le dessin est un processus *qui va de soi* et aussi une chose parfaitement ennuyeuse : « *Le dessin m'emmerde !* » déclare-t-il plus bas, réclamant des tragédies en vers à la radio pour le distraire quand il travaille.

Or cet ennui, c'est le moins qu'on puisse dire, ne se voit pas à l'image ! Le pinceau de Forest n'a rien de laborieux et machinal ; c'est, au contraire, l'un des plus jubilatoires de la bande dessinée française.

Cette contradiction nous amène à supposer l'existence de deux auteurs très différents, chacun en prise avec *sa* page blanche, et qui ont très peu de contacts l'un avec l'autre : l'un joue avec les mots, répond aux interviews et se sent en dehors du coup dès que l'autre, le silencieux, prend le pinceau et dessine. Cette problématique écriture/dessin est très profondément incrite dans le médium bande dessinée.

Prenez Töpffer : l'élégance de son écriture fantasque et spontanée ravit Sainte-Beuve, pourtant le petit directeur de pensionnat genevois griffonne continuellement, sur tout papier traînant à sa portée, des caricatures plutôt pauvres en matière de style, mais qui le distraient dans les réunions où ça parle et ça discute. La plupart des histoires de Töpffer débutent par des croquis libres, qui l'entraînent peu à peu dans l'invention d'une épopée « hasardée » au fil de la plume.

Les plus grands illustrateurs parmi ses contemporains – George Cruikshank en Angleterre et J.J. Grandville en France – ont un profil exactement inverse : « *Les images qu'il crée* (il s'agit de Grandville) *possèdent souvent les caractères de la chose écrite. Elles empruntent aux procédés littéraires : la métaphore, le burlesque, le jeu de mot. Elles n'appellent pas seulement le regard, elles exigent une lecture*[7]. » La même remarque a été faite à propos de Cruikshank.

Le métier d'illustrateur consiste à aborder tout texte *en attente* de la formation d'une image. En cela, Forest est plus proche de Giraud qu'il ne le croit : tous deux héritent de la grande tradition de l'illustration du XIXe siècle.

Quand Forest nous dit que le dessin *va de soi*, il faut comprendre que sa page blanche *à images* est toujours disponible, toujours réactive quel que soit le stimulus : jeu de mot, métaphore, non-sens, etc. Son seuil de déclenchement est proche de zéro, les images sont produites en flux continu.

À la vertigineuse question de R-L Stevenson dans *Un Chapitre sur les Rêves* [8] – « *Qui* fabrique nos hallucinations nocturnes ? » – l'hypothèse de Feynman, par laquelle nous avons débuté cet article, répondait : un département d'interprétation saturé, saoûlé, bombardé par le bruit blanc du système nerveux, qui réagit arbitrairement aux questions que se pose le dormeur. Remarque importante : ces questions seront formulées à partir des *préoccupations immédiates* du sujet, sans que celui-ci s'en rende compte. Il croit interpréter du sens alors qu'il en fabrique *machinalement*.

Écriture automatique

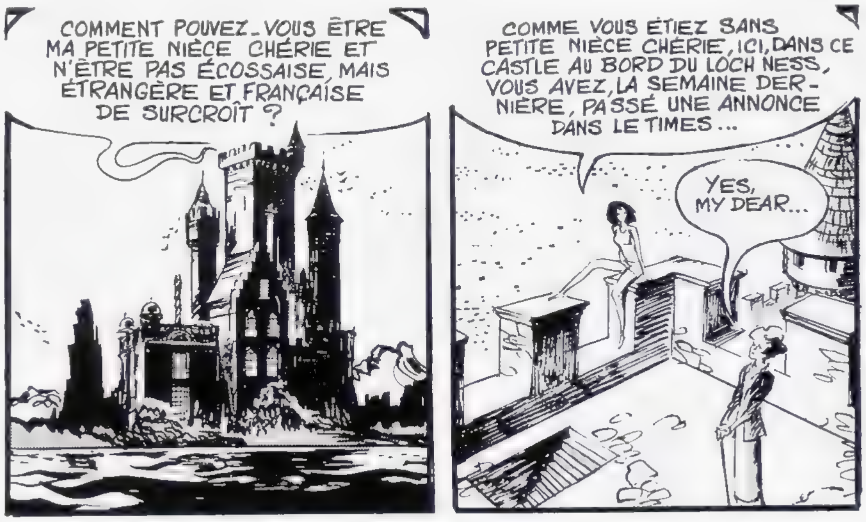
– Mademoiselle Hypocrite, pourquoi ne parlez-vous pas l'anglais comme tout le monde ?

– Je ne parle pas l'anglais parce que je ne comprends pas l'anglais...

– Comment pouvez-vous ne pas comprendre l'anglais ? Ce n'est pas convenable.

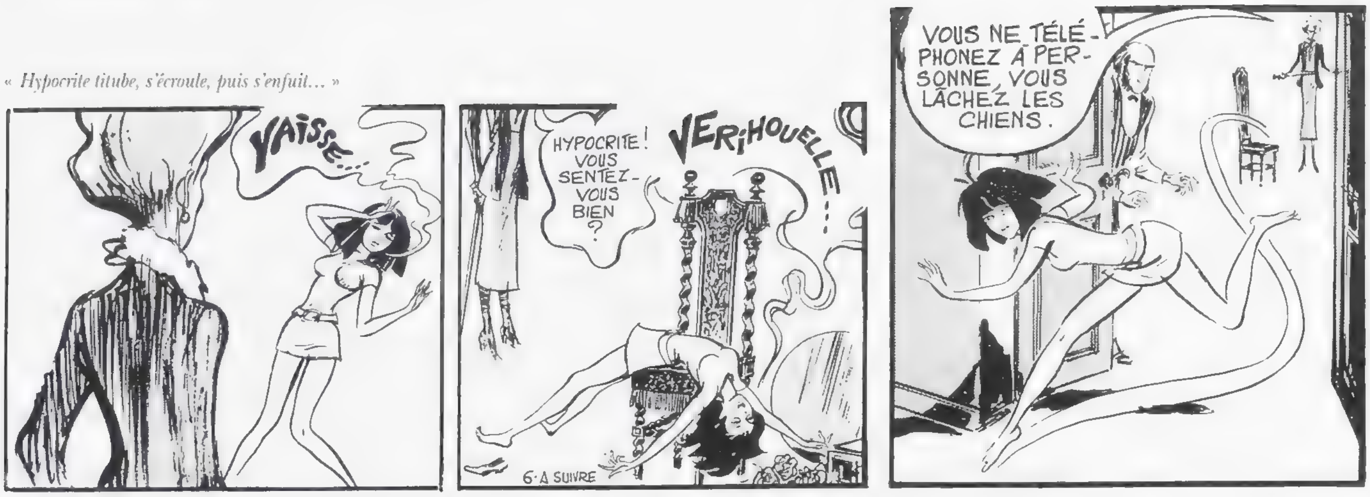
– Parce que je suis une étrangère, une française, je crois...

Ce premier dialogue ne dit rien, ne raconte rien, se mord la queue ; l'écriture automatique s'épanche dans un espace vierge de toute information préméditée ; les préoccupations immédiates de l'écrivain devraient très vite s'engouffrer dans ce vide. Le phénomène se manifeste effectivement dès le deuxième strip, quand l'héroïne nous explique qu'elle a été recrutée *par petite annonce.*


COMMENT POUVEZ-VOUS ÊTRE MA PETITE NIÈCE CHÉRIE ET N'ÊTRE PAS ÉCOSSAISE, MAIS ÉTRANGÈRE ET FRANÇAISE DE SURCROÎT ?
COMME VOUS ÉTIEZ SANS PETITE NIÈCE CHÉRIE, ICI, DANS CE CASTLE AU BORD DU LOCH NESS, VOUS AVEZ, LA SEMAINE DERNIÈRE, PASSÉ UNE ANNONCE DANS LE TIMES...
YES, MY DEAR...

© 2002, L'Association

« Hypocrite titube, s'écroule, puis s'enfuit... »


VAISSE...
HYPOCRITE ! VOUS SENTEZ-VOUS BIEN ?
VERIHOUELLE...
6·A SUIVRE
VOUS NE TÉLÉPHONEZ À PERSONNE, VOUS LÂCHEZ LES CHIENS.

© 2002, L'Association

On sait que l'aventure doit paraître dans *France-Soir*, en feuilleton quotidien. Voilà comment on pourrait résumer le dialogue « automatique » de l'écrivain avec sa propre page blanche :

Q : *Comment Hypocrite est-elle arrivée là ?* (il cherche dans ses préoccupations immédiates)... *À cause d'un journal ?*

Réponse (arbitraire) du département d'interprétation : *Oui !*

Q : ... *Un journal qui l'a envoyée en reportage ?*

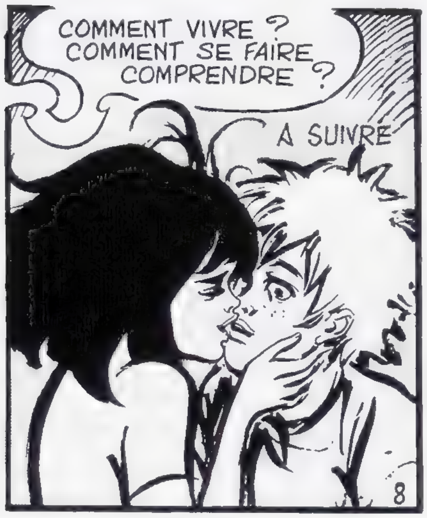
R : *Non !*

Q : *Elle a répondu à une petite annonce ?*

R : *Oui !*

(etc.)

On observe exactement le même phénomène dans le deuxième épisode des *Cigares du Pharaon* : l'archéologue court après une feuille blanche virevoltant sur le pont du bateau. Il nous la présente ensuite comme une page de journal – le vrai parchemin (celui du pharaon Kih-Oskh) étant resté dans sa poche de savant distrait.


COMMENT VIVRE ? COMMENT SE FAIRE COMPRENDRE ?
A SUIVRE
8

À contextes identiques, questions et réponses quasi identiques : la page blanche du feuilletoniste n'est-elle pas appelée à devenir folio de journal, et à s'afficher à la devanture des *kiosques* ? C'est la définition même de la tâche pour laquelle l'auteur a été recruté !

Le protocole de la page blanche implique donc une mise en résonance du conteur avec sa propre situation énonciative. Celle-ci devient le matériau même du feuilleton, lui fournissant en vrac des signes, des métaphores, des processus subconscients. Le feuilleton est en train de réfléchir son propre devenir, sa propre matérialité. Il finira par modéliser l'ensemble du processus créatif, auteur et même « département d'interprétation » compris...

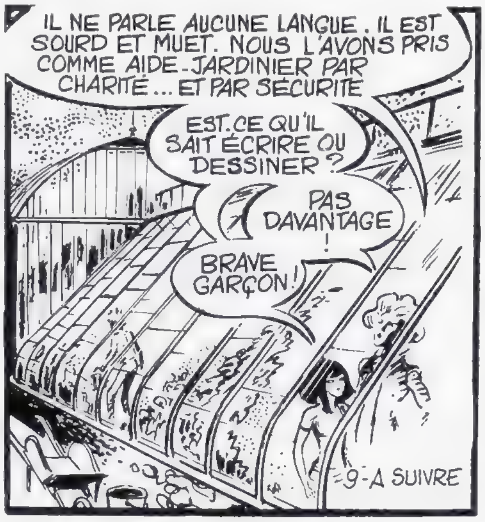
– *Hypocrite, nous allons vous faire donner des leçons d'anglais !*

Quand son double dessine, l'écrivain s'ennuie ; voilà en revanche comment réagit le dessinateur sous la menace d'*une leçon de langue* programmée par le scénariste : Hypocrite titube, s'écroule, puis s'enfuit en laissant derrière elle une grande arabesque.

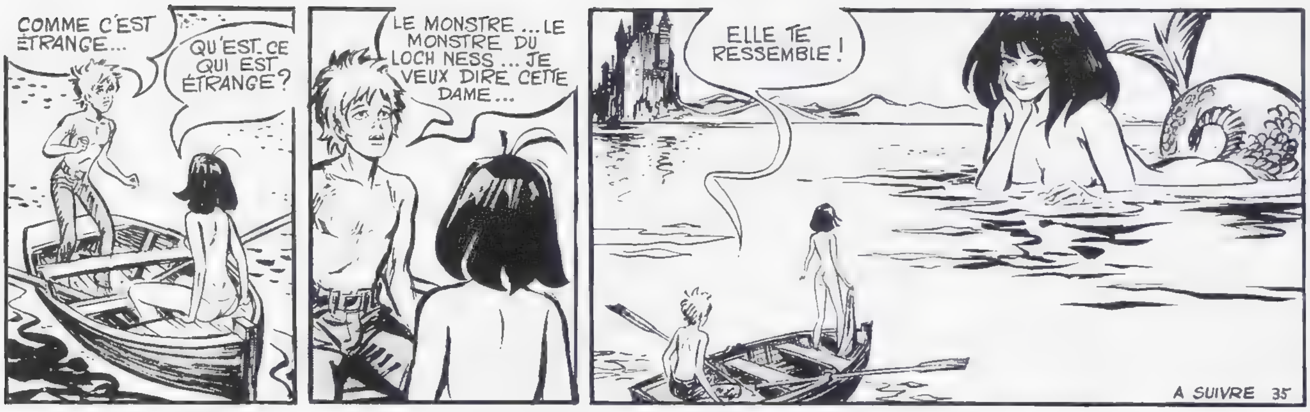
Dans sa fuite, Hypocrite rencontre un jardinier muet qu'elle embrasse goulûment, puis assassine une tulipe carnivore. La châtelaine lui lance des ritournelles comme on jette des sorts : d'une page blanche à l'autre, on ne s'envoie pas que des amabilités !

Les rôles sont distribués : la châtelaine impose des contraintes (ou chaînes) linguistiques explicites, Hypocrite cherche à les fuir et à les détruire, sur le mode métaphorique, spatial ou visuel, ouvrant diverses pistes romanesques en chemin : elle explore les passages secrets du château, démolit les murs à la recherche des fantômes, en appelle bien sûr au monstre qui agite la surface du Loch-Ness. À l'intérieur même de la sphère de l'écriture, Hypocrite représente déjà une première zone de bruit, de résistance à la logique « verbale ».

Rappelons qu'à ce stade de l'écriture, le monstre du Loch-Ness n'a toujours pas de visage ; sa première rencontre avec Hypocrite (strips 16 et 17) témoigne d'ailleurs d'un problème d'ajustage. Pour la première fois, la mise en scène paraît un peu « forcée » : à l'image, Forest nous dévoile assez de son anatomie pour que l'identité du monstre saute aux yeux, mais Hypocrite prétend n'en rien savoir à cause du « contre-jour ». Tout ça n'est pas très crédible. Signe d'hésitation, le dialogue retombe sur la question presque incantatoire de la langue :


IL NE PARLE AUCUNE LANGUE. IL EST SOURD ET MUET. NOUS L'AVONS PRIS COMME AIDE-JARDINIER PAR CHARITÉ... ET PAR SÉCURITÉ
EST-CE QU'IL SAIT ÉCRIRE OU DESSINER ?
PAS DAVANTAGE !
BRAVE GARÇON !
9·A SUIVRE

© 2002, L'Association


COMME C'EST ÉTRANGE...
QU'EST-CE QUI EST ÉTRANGE?
LE MONSTRE ... LE MONSTRE DU LOCH NESS ... JE VEUX DIRE CETTE DAME...
ELLE TE RESSEMBLE !
A SUIVRE 35

© 2002, L'Association

La révélation

– *Do you speak French ?*
– *Naturellement.*
– *Naturellement ?*
– *Oui, aujourd'hui, c'est naturel.*

La bande son et la bande image ne sont pas très synchrones dans ces deux strips. Excepté un bout de phrase qui a pu être remanié par la suite (« *Madame vous êtes vraiment impressionnante !* »), tout porte à croire qu'en *écrivant* cette scène Forest ignorait encore le secret du monstre. À quel moment du processus d'écriture cette pièce du puzzle est-elle tombée en place ? Pour que la bande son et la bande image finissent par s'ajuster, il faut bien qu'il y ait eu une sorte de « Clap ! » à un moment donné...

En réalité, rien dans l'écriture de l'histoire ne laisse présager la révélation finale, qui éclate au moment où Scotty s'exclame : « *Elle te ressemble !* ».

Dans les strips qui précèdent cette découverte, Scottie et Hypocrite attendent le monstre sur l'eau tranquille du Loch, donnant l'impression de gagner du temps, de bavarder pour retarder un rebondissement qui reste à inventer. Faute de mieux, Hypocrite finit même par se lancer dans un déshabillage gratuit.

Une coupure bizarre survient après ce strip (31) : le strip suivant commence par un bref résumé de la situation, et Hypocrite se trouve curieusement rhabillée ; cet indice suggère que la première phase de l'écriture du scénario a pu s'interrompre à cet endroit précis, sous la pression d'une grande question non résolue : *Quel est le secret du monstre ? Qu'a-t-il à nous révéler ?*

Faute de solution, Forest aurait alors décidé d'inverser les pôles, décidé qu'il était grand temps de revenir à la case départ et de *commencer à dessiner.*

La chimère

Scène 1 : *Hypocrite et la châtelaine discutent sur une des tours du château. En bas, on voit la surface agitée du Loch, et la queue du monstre (une sorte de serpent de mer). Durant les premières rencontres le monstre sera systématiquement masqué.*

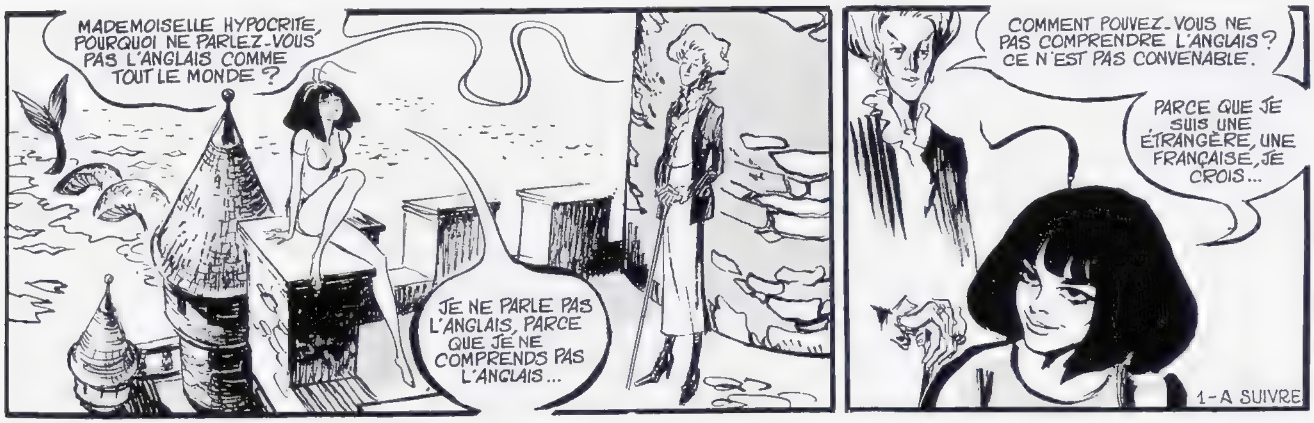
Ainsi aurait pu commencer le script de Forest.

Une première image naît sous sous son pinceau, signée par deux magnifiques arabesques caudales : bulle et serpent de mer, ce dernier masqué par le jeu de la perspective. Il s'agit maintenant d'interroger ce bruit blanc : qui se cache derrière cette arabesque ?

Au passage, Forest réalise qu'il ne lui sera pas facile de dissimuler le monstre pendant une bonne partie de l'histoire. Le scénariste n'avait pas prévu ce problème ! Brusquement, toutes les ressources du *département d'interprétation* sont sollicitées : pour la première fois, celui-ci travaille sur un matériau purement visuel, pour la première fois le feuilletoniste interroge le bruit blanc de l'image...

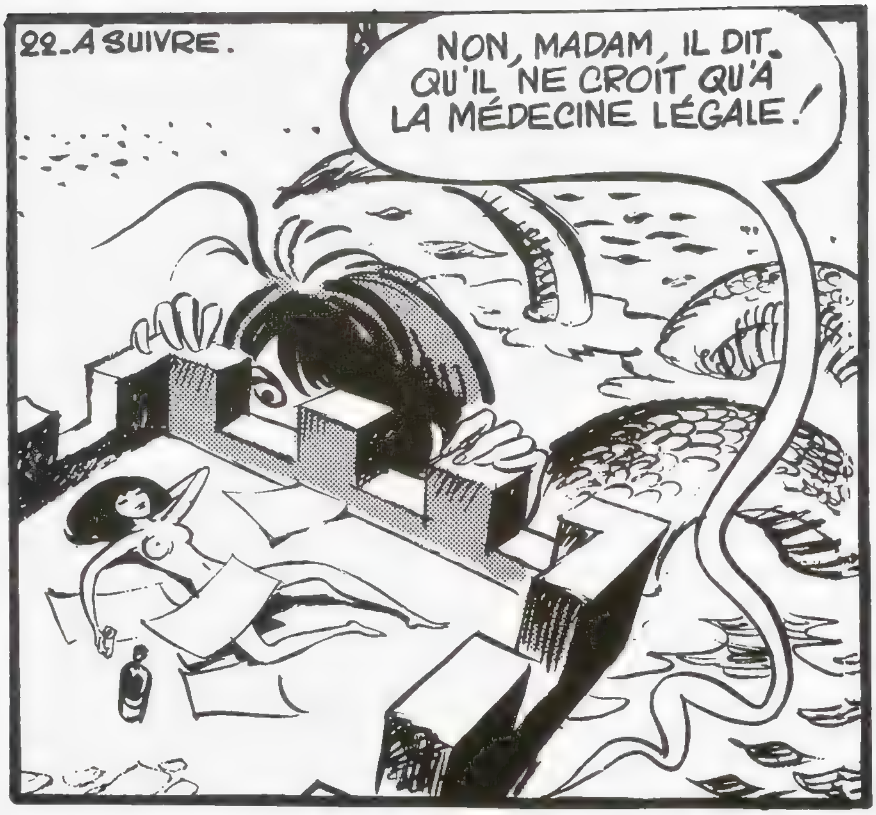
Est-ce alors qu'il remarque, machinalement, à quel point, dans cette scène, le buste d'Hypocrite prolonge parfaitement la queue du monstre ?

Q : *Le monstre a-t-il le visage d'Hypocrite ?*
R : *Oui.*


MADEMOISELLE HYPOCRITE, POURQUOI NE PARLEZ-VOUS PAS L'ANGLAIS COMME TOUT LE MONDE ?
JE NE PARLE PAS L'ANGLAIS, PARCE QUE JE NE COMPRENDS PAS L'ANGLAIS...
COMMENT POUVEZ-VOUS NE PAS COMPRENDRE L'ANGLAIS? CE N'EST PAS CONVENABLE.
PARCE QUE JE SUIS UNE ÉTRANGÈRE, UNE FRANÇAISE, JE CROIS...
1-A SUIVRE

© 2002, L'Association

Le premier strip


22_A SUIVRE.
NON, MADAM, IL DIT QU'IL NE CROIT QU'À LA MÉDECINE LÉGALE !

© 2002, L'Association

Clap ! D'un coup, dès la première vignette, en cousant les deux parties d'une chimère, Forest superpose les pages blanches jumelles et obtient la réponse à tous ses problèmes ! Une solution idéale pour cet amateur de miroirs, de dédoublements, de mondes gigognes : Vénus-Hypocrite, sortant de l'onde avec cette merveilleuse évidence des rebondissements romanesques qui jaillissent du fond des rêves.

Vénus-Hypocrite qui rappelle, bien évidemment, l'Ondine-Barnier du *Garage hermétique*...

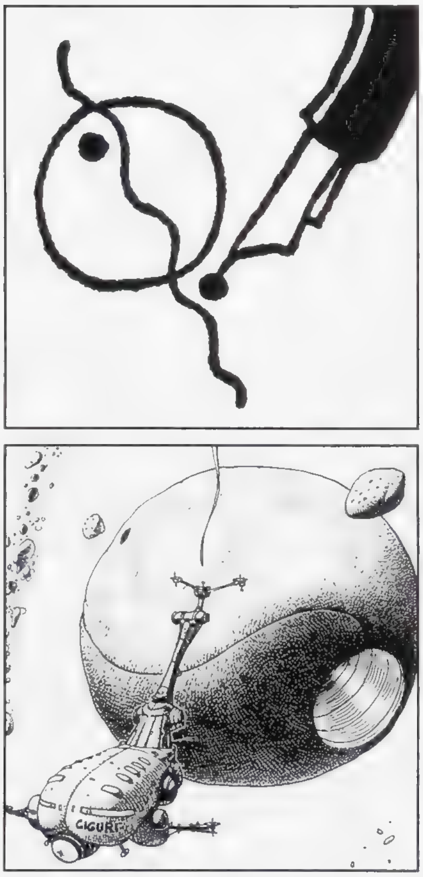
Diagramme

Dans *Le Garage hermétique* et *Les Cigares du Pharaon*, le feuilleton était d'une eau si pure qu'il secrétait son propre diagramme explicatif, le Tao du feuilletoniste[9] : deux points de vue totalement opposés prennent en tenaille un monde imaginaire – point de vue interne, point de vue externe. Une ligne serpentine opère la jonction entre les deux positions.

Le pouvoir de l'arabesque est véhiculé par une fonction (sinusoïdale) dont nous avons beaucoup parlé sans désigner le personnage qui l'incarne dans l'histoire de Forest. Et pourtant la châtelaine avait commencé à solliciter son intervention dès le premier strip : « *Comment pouvez-vous ne pas comprendre l'anglais ? Ce n'est pas convenable.* » Et on se souvient de la réaction d'Hypocrite quand la menace du *cours de langue* s'était précisée (évanouissement, fuite et autres comportements bizarres). Durant ces premières semaines, le Professeur Fiddlefaddle, dont l'arrivée est sans cesse différée, plane sur l'existence du château, d'une manière autrement plus angoissante que le fantôme local :

– *Madame, Sir Fiddlefaddle est malade. Il a dû interrompre sa classe d'anglais... Il vous prie de ne pas lui envoyer Miss Hypocrite aujourd'hui...*

– *Il a encore dû fourrer son cake au haschich !*



© Moulinsart

© Les Humanoïdes associés

Le Signe du Tao réinterprété par Hergé et Moebius

Comme l'ingénieur Barnier dans *Le Garage hermétique*, comme le Savant des *Cigares du Pharaon*, Fiddlefaddle représente un agent du département d'interprétation. On attend un homme de savoir, un homme rationnel, mais il est *en panne* – drogué, saoûlé, distrait, absent, en proie au *delirium tremens* ou au poison qui rend fou. Fiddlefaddle attache la pauvre Hypocrite avec des chaînes, lui cloue un livre sur sa table de travail, puis la libère pour lui demander d'aller voler du whisky : comportement aussi *incohérent* que celui de Barnier et du Savant.

Entre l'écriture et le dessin, Fiddlefaddle joue le rôle d'interface erratique, d'*agent du bruit blanc*. Ce n'est pas par hasard si le diagramme se matérialise au moment même où la nature de sa folie éclate au grand jour.

Hypocrite bronze au sommet de la tour la plus haute du Château, tandis qu'en voix off, la châtelaine parle du vieux fou :

– *On dit qu'il a fait des rêves tellement épouvantables que ses hurlements ont tiré le monstre du Loch-Ness* [du sommeil ?].

Comme en réponse à cette sollicitation, Forest dessine alors la troisième vignette du strip 22 – et le feuilleton se cristallise sous forme d'un schéma limpide : la petite héroïne se prélasse au milieu des feuilles éparses de son quotidien préféré (feuilles blanches, évidemment). Une arabesque se déploie à l'arrière plan. À son insu, un œil noir la surplombe et l'observe.

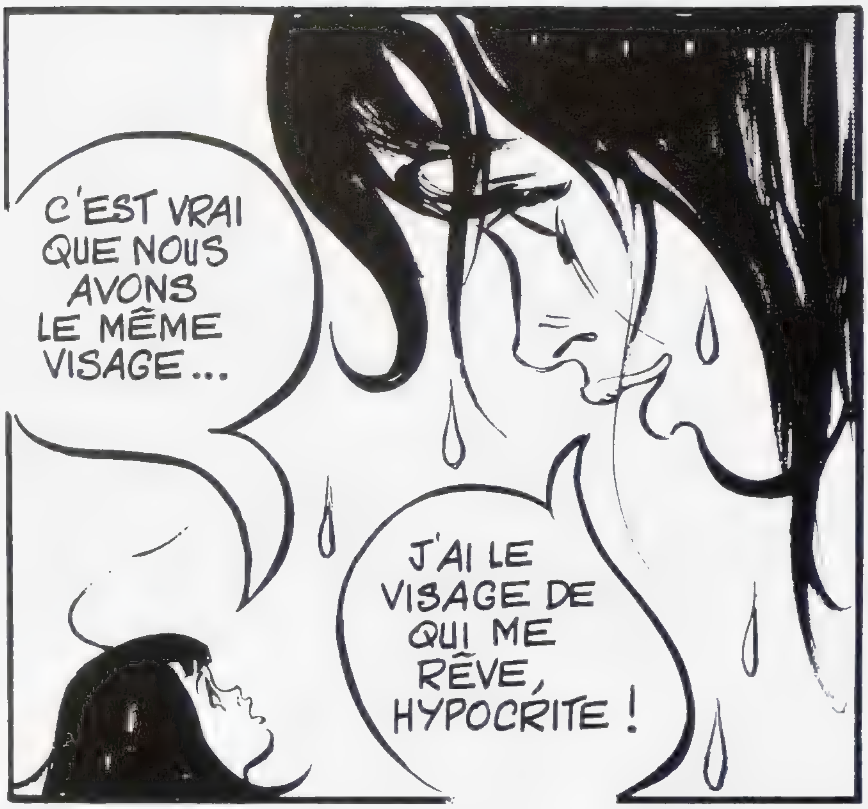
Ces "Hypocrite" dédoublées incarnent parfaitement les propriétés des pages blanches qui les ont engendrées : un point de vue interne et dominé, un point de vue externe et dominant – Hypocrite-écrivain se reposant au milieu de ses imprimés tandis qu'Hypocrite-dessinateur la surplombe depuis son *continuum* spatial, la mirette bien écarquillée.

Une sinusoïde liquide et analogique cherche à se glisser entre les lignes d'un scénario, entre les 1 et les 0 d'un rempart crénelé, digitalisé. Hypocrite-hémisphère gauche et Hypocrite-hémisphère droit, conjuguant deux manières opposées de transformer en microcosme une feuille de papier.

Le véritable face-à-face aura lieu trois semaines plus tard :

– C'est vrai que nous avons le même visage.
– J'ai le visage de qui me rêve, Hypocrite !

Du fond du rêve, le Sphinx a répondu à la plus grande des énigmes : quelle est la nature du Sphinx ?


C'EST VRAI QUE NOUS AVONS LE MÊME VISAGE...
J'AI LE VISAGE DE QUI ME RÊVE, HYPOCRITE !

© 2002, L'Association

Coda

Après ce premier épisode de huit semaines, Forest s'engage dans une nouvelle aventure. La queue du monstre vient à peine de disparaître dans le Loch (strip 38) qu'elle se voit remplacée par celle d'un rat, lequel se retourne dès la première image du strip 41…

...et porte un masque de chat.

– Bonsoir, Monsieur Bonsoir, j'aimerais vous dire quelque chose, mais je ne parle pas rat !

Et le rat de se précipiter vers l'encrier :

– Je ne parle pas non plus, mais j'écris correctement.

En quelques vignettes le diagramme s'est reformé sous nos yeux : tous les éléments sont là – le cercle du microcosme, les deux pôles et leurs problèmes de communication, le tracé serpentin. Cette fois, c'est l'écrivain qui porte le masque.

À vous de décoder le reste de l'Etircopyh... ■

---

1. *Surely You're Joking, Mr Feynman !*, W. W. Norton, 1985.

2. Bandes quotidiennes parues dans *France-Soir* de février à octobre 1971. Publié en album aux éditions SERG (1973) et à L'Association (2002).

3. Épisodes mensuels dans *Métal Hurlant* de 1976 à 1979. Parution en album : Les Humanoïdes Associés, 1979.

4. Épisodes hebdomadaires dans *Le Petit Vingtième*, de 1933 à 1934. Parution en album aux Éditions Casterman, 1934.

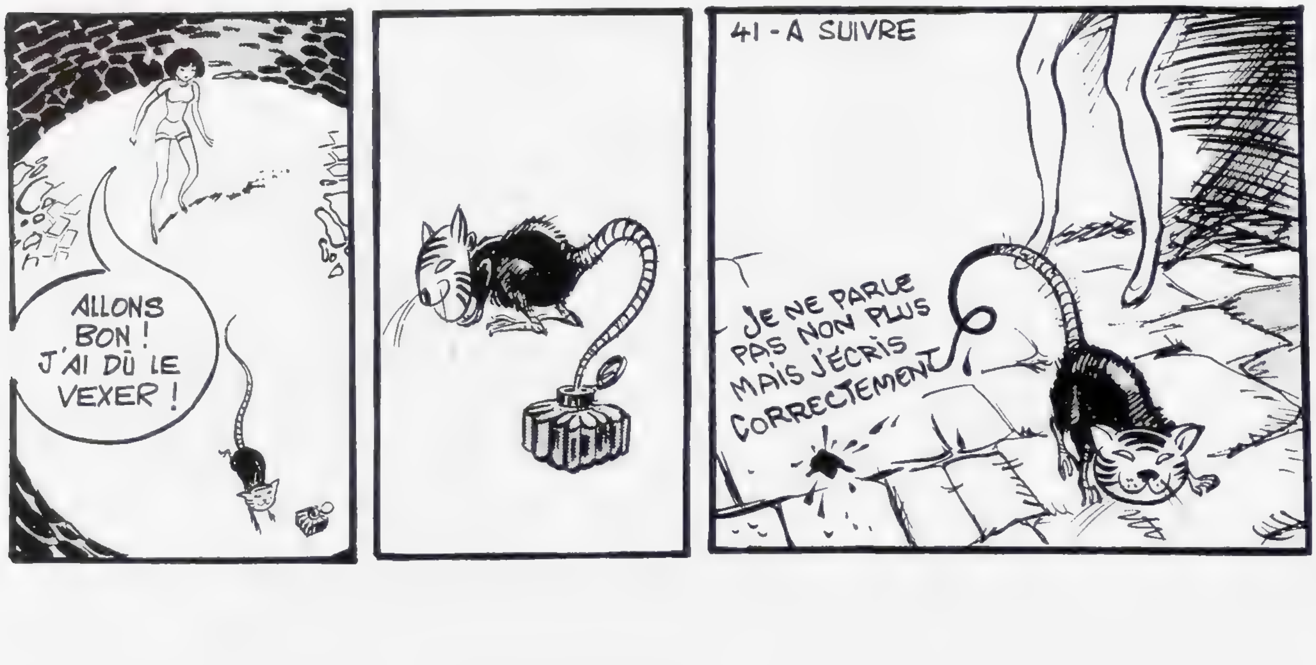
5. François Cheng, *Vide et Plein, le langage pictural chinois*, Seuil, 1979.

6. Interview par Numa Sadoul, in *Schtroumpf, Les Cahiers de la bande dessinée* N° 26, spécial Forest, 1975.

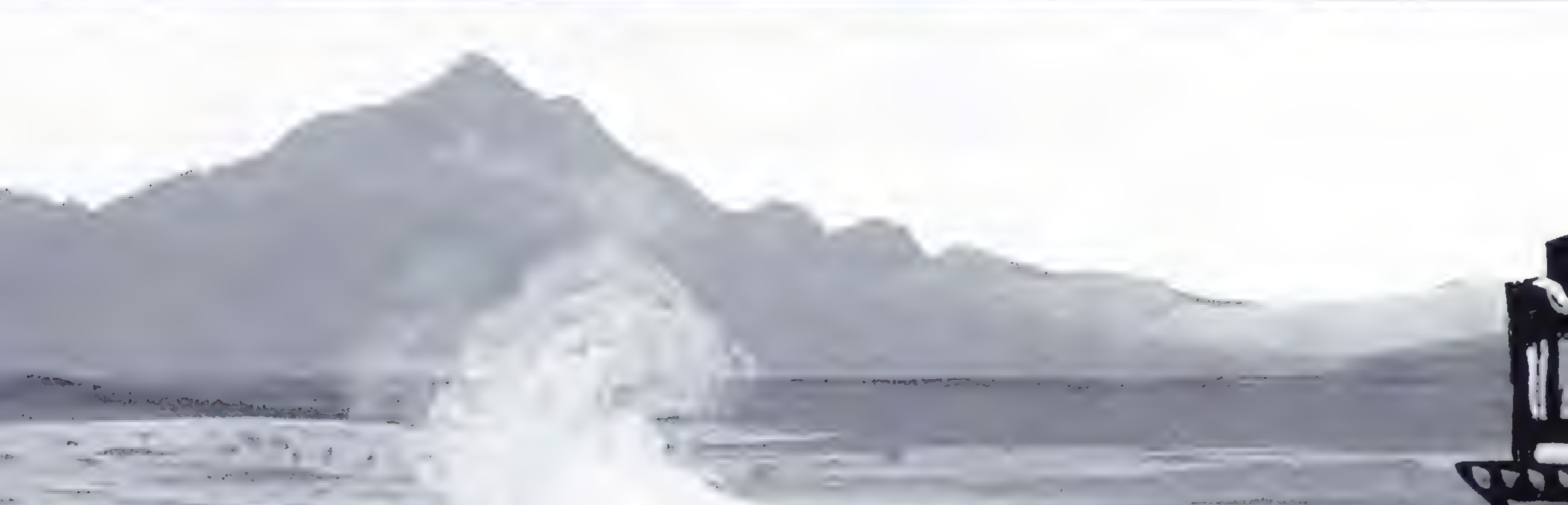
7. Annie Renonciat, *J.J. Grandville*, ACR Edition-Vilo, 1985, p. 182.

8. Robert-Louis Stevenson, « A Chapter on Dreams », *Scribner's Magazine*, janvier 1888.

9. Thierry Smolderen, *Les Carnets (volés) du Major, les aventures d'Hergé et Mœbius feuilletonistes*, Schlirf Book, 1983.


ALLONS BON ! J'AI DÛ LE VEXER !
41 - A SUIVRE
JE NE PARLE PAS NON PLUS MAIS J'ÉCRIS CORRECTEMENT

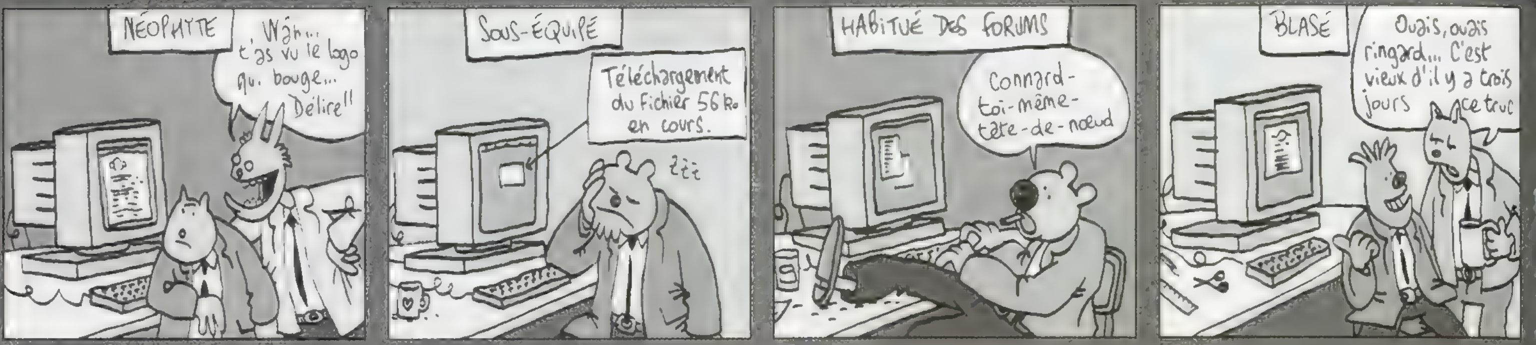
© 2002, L'Association



Une « image de la semaine » pour le site Coconino-World © D. Bertail

ESTHÉTIQUE

LA BD ET LE NET


NÉOPHYTE
Wah... t'as vu le logo qui bouge... Délire !!
SOUS-ÉQUIPÉ
Téléchargement du fichier 56 ko en cours.
zzz
HABITUÉ DES FORUMS
Connard-toi-même-tête-de-noeud
BLASÉ
Ouais, ouais ringard... C'est vieux d'il y a trois jours ce truc

JEAN-PHILIPPE MARTIN

Le deuxième monde du neuvième art

Comment restituer une image du paysage web francophone de la bande dessinée qui ne soit pas tronquée? Même bornée aux seuls sites d'information l'entreprise n'est pas aisée, car si le paysage est foisonnant, il n'en est pas moins nébuleux.

Le réseau des réseaux a largement privilégié l'expression libre et l'échange d'opinions et a enfanté de nouvelles communautés réunies autour d'idées et de passions à faire partager. Une des professions fondamentales de la toile est donc la publicité (au sens étymologique du terme), la médiatisation d'informations. Corrélativement, l'Internet offre une plate-forme d'interprétation capable d'englober tous les autres médias et de les jouer ensemble. À côté d'autres formes d'expression, l'Internet est un espace de création à part entière, stimulé par sa spécificité : l'interactivité. Les sites de bande dessinée occupent donc deux grandes positions inégales sur la carte des emplois de l'Internet. Les uns convoient de l'information sur la bande dessinée, les autres donnent à lire de la bande dessinée.

Je ne m'intéresserai ici qu'aux premiers, qui sont aussi les plus nombreux. L'offre est en effet pléthorique et a connu une croissance phénoménale en l'espace de quelques années, même si nous ne sommes pas loin de rejoindre Harry Morgan lorsqu'il écrit que *« la quasi-totalité de ce qui est proposé gratuitement au lecteur sur le réseau [est] d'une qualité épouvantable »* [1]. On y trouve des sites d'information généralistes, qui vont de la page personnelle[2] façonnée artisanalement jusqu'au site professionnel déployant d'autres moyens : 80 MO[3], serveur web[4]...) ; des sites thématiques et/ou d'études, jusqu'aux sites d'éditeurs. Viennent enfin les sites consacrés aux auteurs (les sites réalisés par les auteurs ou par des fans avec la bienveillance des auteurs ou à leur insu).

Autoroutes d'informations

À l'instar de nombreux sites américains dont ils se sont largement inspirés, certains sites repérés sur le web francophone font déjà figures d'institutions pour leur durée (ce qui est rare) et parce qu'ils ont contribué à fournir des modèles qui inspirent aujourd'hui une grande partie des sites visitables. Ainsi l'interface du site généraliste *UniversBD*, site non professionnel de Patrick Albray, présent sur la toile depuis 1996, a-t-elle servi de formule dans la construction d'un magazine d'information conçu pour le net.

UniversBD qui, c'est un symbole, naît alors que meurt *(À suivre)*, n'a pourtant rien de très d'original. La démarche d'Albray pour son « Magazine mensuel d'information numérique » – comme il le désigne – consiste à accommoder les recettes éprouvées de la presse papier au nouveau médium. Potins sur la vie de l'édition, passage en revue des nouveautés, assorti de quelques reproductions de couvertures et de pages, font la plus grande part des rubriques de chaque numéro, auxquelles s'ajoutent des dossiers thématiques sur des sujets particuliers, de courts entretiens avec des auteurs, sans oublier la connivence avec les internautes : un chat, un forum de discussion – espace de convivialité où l'on vient échanger sur tout et n'importe quoi – et enfin une liste de liens (renvois vers d'autres sites BD). Les notes sont brèves, efficaces, le sommaire est renouvelé régulièrement. Cela suffit au succès d'*UniversBD*. Proposée à l'abonnement aux internautes presque dès le lancement, la liste de diffusion du site accueillera rapidement plus de mille inscrits. Aujourd'hui la fréquentation mensuelle est estimée à plus de 50 000 pages vues. Depuis, beaucoup marchent sur les brisées du « grand ancien », comme *BDscope*, *Bdselection* – qui accueille quelques signatures de la presse papier –, *BrusselsBDtour*, pour ne citer que les plus intéressants.

Comme il se doit dans l'univers numérique *UniversBD* a déjà son clone, *BDParadisio*, administré par Catherine Henry et Alexandre Baudoux, soutenu par des libraires bruxelloises. Un site amateur créé en 1998, dont l'équipe d'une dizaine de passionnés est structurée comme celle d'une véritable rédaction. Aux rubriques désormais classiques d'*UniversBD* s'ajoutent des biographies d'auteurs, des concours, des élections, des quizz, ainsi qu'un recueil des chroniques, critiques et avis des internautes sur l'actualité éditoriale (toutes rubriques qui ont depuis fait leur entrée sur *UniversBD*). On regrettera toutefois sa dévotion à l'égard de quelques éditeurs.

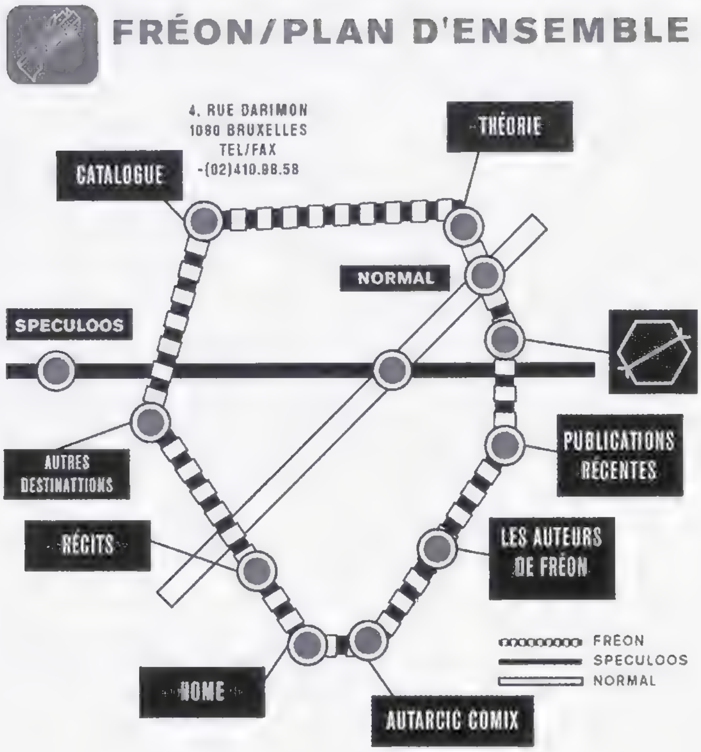
La réussite de l'entreprise d'Albray repose foncièrement sur une bonne intelligence de quelques lois fondamentales de l'Internet. Tout d'abord le renouvellement rapide de l'information, primordial pour inciter à de fréquentes visites. À l'instar du journal télévisé, un site d'information exige une régénération quasi quotidienne. Un rythme difficile à tenir, surtout lorsqu'on est seul pour animer un magazine. Aussi Albray met-il sur sa liste de diffusion pour alerter sur les mises à jour et assurer ainsi les visiteurs de ne venir que lorsque cela en vaut réellement la peine. Tout en s'efforçant à de minimes réaménagements dans l'affichage des nouveautés, aidé en cela par une deuxième règle : les textes longs et fournis étant fastidieux à lire sur écran, le volume d'un article ou d'une rubrique ne peut excéder quelques milliers de signes (ce qui ne veut pas dire que l'on est condamné à ne lire que des télégrammes. Il existe bien sûr des textes longs que l'on peut télécharger, ou imprimer pour un meilleur confort de lecture). On acceptera donc que les informations tiennent en quelques mots, ce qui en favorise le renouvellement. Enfin, comptant habilement sur la réactivité des internautes, qu'avive un sentiment d'appartenance à une communauté, il les invite à nourrir eux-mêmes *UniversBD* de leurs réactions, leurs chroniques, leurs informations.

Cyberpresse

Qu'il s'agisse *d'UniversBD* ou de ses épigones, nous sommes en présence d'initiatives bénévoles. Le succès rencontré ne pouvait toutefois pas manquer d'inspirer des démarches plus professionnelles, surtout avec l'essor de la « nouvelle économie » pour laquelle le moindre secteur d'activités du net est apparu un temps comme un marché potentiel à prendre et à tenir. Petite *start-up* soutenue par les éditions Casterman, *[asuivre.com]* est le premier magazine professionnel spécialisé dans la bande dessinée. Créé par Alok Nandi, celui-là même qui a conçu le remarquable *Urbicande.be*, le site de Benoît Peeters et François Schuiten, *[asuivre.com]* ne diffère *d'UniversBD* qu'en ce qu'il bénéficie de moyens autrement plus importants qui permettent à Nandi de proposer un rédactionnel à la démarche journalistique plus affirmée et surtout de mettre en œuvre une arborescence plus fine, un « design » utilisant des ressources informatiques plus performantes, notamment dans le rendu des images reproduites, ainsi que des séquences animées. Malgré sa prétention au pluralisme *[asuivre.com]* – qui a du mal avec un tel titre à ne pas demeurer perçu comme le site des éditions Casterman, dont il assure d'ailleurs la publicité – ne parvient pas à s'imposer comme une référence. Il aurait pu en aller tout autrement avec l'expérience *Comicsworld*. Ce site dont la vie n'aura pas excédé un an (juillet 2000-juillet 2001), a jeté les bases de ce que pourrait être une revue quotidienne cybernétique professionnelle.

Comicsworld est né à l'initiative d'une société de développement de sites (MKM) bénéficiant du financement d'actionnaires dont Embassy France, une entreprise spécialisée dans les textiles imprimés aux motifs de bandes dessinées. Une équipe de journalistes spécialisés permanents, dirigée par Benoît Mouchart, permettra au site de présenter une information réellement renouvelée chaque jour et de s'ouvrir largement aux bandes dessinées étrangères ou anciennes et aux univers connexes (film d'animation, jeux…). On y voit donc toute l'actualité, des chroniques d'albums, des dossiers thématiques, des reportages « sur le terrain » à la Web-cam ou profitant d'importantes

Brussels
BD
Tour



ressources vidéo... Jouissant d'un réseau de relations très fourni, la remontée d'information y demeurera impressionnante, au diapason de vraies compétences rédactionnelles qui autorisent des textes bien plus nourris que d'ordinaire sur la toile. Malheureusement, faisant les frais d'un fonctionnement qu'aucun revenu n'équilibrait (peu de publicité, aucune politique commerciale), *Comicsworld* sera une des victimes de la crise de la « Net economy ».

C'est d'ailleurs un paradoxe auquel se heurtent actuellement les initiatives de même nature : bien moins coûteux à réaliser qu'un magazine papier et assuré d'une plus large audience, un magazine ne peut cependant pas être rentable ; il ne perdure que si son développement repose sur des financiers qui n'en attendent aucun profit direct. C'est le cas de la plupart des éditeurs de bande dessinée, qui, en l'espace de quelques années, après un démarrage on ne peut plus frileux ont raccroché leur wagon au TGV Internet. Si certains limitent leur contribution à une présence obligée (il *faut* être sur Internet), d'autres en revanche font montre d'un réel investissement qui passe la simple démarche publicitaire (dans l'acception usuelle de l'adjectif) : Dupuis, Delcourt, Soleil Productions ont manifestement fait le pari du Web, et certains petits éditeurs ont même fait de leurs sites une véritable continuation de leur démarche éditoriale, à l'exemple du remarquable site des éditions Fréon (désormais rebaptisées Frémok, au terme de leur fusion avec Amok).

Néanmoins un engagement « désintéressé » dans une revue professionnelle peut éventuellement venir de partenaires plus institutionnels. Précisément, quelques mois après la fin de l'aventure *Comicsworld* un nouveau site professionnel a vu le jour, *Labd.com* Plus prudent que son devancier (rigueur oblige), ce « portail de la BD » est le fruit d'un regroupement entre deux institutions angoumoisines engagées dans la défense et la promotion de la bande dessinée (le FIBD et le CNBDI) et le groupe de presse Sud-Ouest.

Les encyclopédistes

Autre atout du Net : les impressionnantes capacités d'archivage d'un site qui permettent, au contraire d'une revue papier, de disposer d'une entrée vers toutes les anciennes rubriques poussées à la trappe par les plus récentes. Elles peuvent demeurer accessibles très longtemps et comporter des textes de longue haleine ou des images en grand nombre. De la sorte, le contenu global du site s'enrichit progressivement et demeure attractif pour les nouveaux visiteurs.

Aussi certains ont-ils vu dans ce formidable réservoir à documents matière à satisfaire la passion encyclopédiste de nombreux amateurs de bande dessinée. *Encyclobd* est précisément le site qui conduit le plus loin cette logique. L'initiative en revient au bédéphile belge Alex Commans. Dès 2001 celui-ci commence à mettre à la portée des internautes une partie de ses archives. Notices liminaires sur des albums, des auteurs, des éditeurs, et surtout couvertures d'ouvrages numérisées et photos d'objets alimentent un site qui se targue, trois mois après son lancement, de près de deux millions de visites ! Un résultat tel que Commans doit alors remanier son site pour l'adapter à la demande et définit de nouvelles ambitions, cette fois plus commerciales (commission sur des transactions, impression à la demande, transfert de données...). Il faut dire que la banque de données d'*Ency-clobd* est proprement ahurissante : 43 000 couvertures d'albums européens américains ou asiatiques y sont reproduites et 7500 séries, 7000 auteurs, 2000 adresses et plus de 1000 éditeurs y sont répertoriés. Le tout majoré de reproductions de dizaines de milliers

ENCYCLO'BD ©
FR | NL

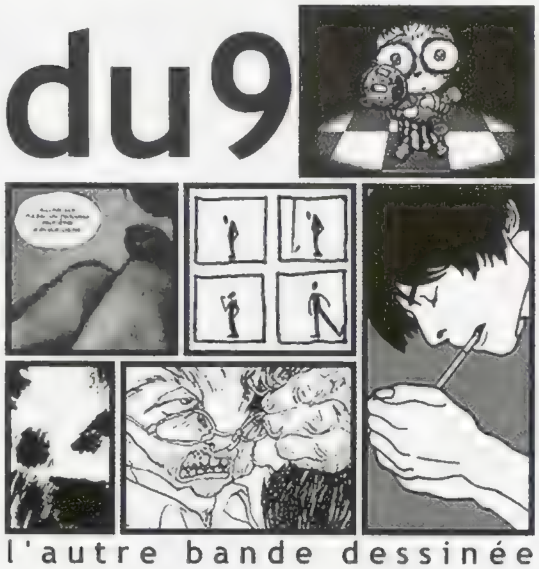
d'objets ! Ne craignant pas de se proclamer « le portail le plus complet », *Encyclobd* avance des arguments qui lui valent d'être consulté par une large partie des amateurs de bande dessinée : depuis le néophyte à la recherche d'une information pratique jusqu'au collectionneur compulsif, en passant par le chercheur désireux de s'assurer d'une référence. À côté de cette grande bédéthèque virtuelle coexistent de semblables initiatives mais de dimensions plus modestes, parfois nourries par les internautes eux-mêmes. Citons pêle-mêle : la banque de données plutôt fiable, destinée aux enseignants, bibliothécaires et chercheurs, du Centre de documentation pédagogique de Poitou-Charentes, *L@bd*, ou *bdoubliees* où l'on peut retrouver des descriptions assez complètes de revues récentes, de petits formats, de bandes dessinées qui ne sont plus disponibles en librairie.

Comme ce qui sépare la bibliothèque de la librairie ne tient qu'à une distinction d'usage, la mise en ligne de ces données favorise aussi le négoce sous toutes ses formes. Sites de ventes aux enchères et librairies en lignes se sont ainsi multipliés. Structure professionnelle, *Bdnet* est LA librairie spécialisée de l'espace francophone avec ses 17 000 références qui lui permettent de capter environ 10% des cyberventes de bande dessinée. Sa copieuse base de données et son agressivité commerciale en ont même fait un prestataire de services pour de nombreux sites d'informations, dont il assure les transactions de bandes dessinées. Malheureusement quand le magazine devient magasin, il est moins regardant sur la qualité des informations diffusées, et ne craint pas d'attribuer à Terry Moore les ouvrages d'Alan Moore.

Le webzinat

Peu sensibles à l'appel de la rentabilité et à cent coudées de tout esprit marchand, beaucoup considèrent encore la toile comme le lieu propice aux échanges d'informations et d'idées. Gigantesque agora où quiconque peut prendre la parole, l'Internet entretient d'innombrables points de concorde avec « l'esprit fanzine » : grégarisme, expérimentation, libre expression, espérance de vie limitée, petits budgets. La toile est même incomparablement plus avantageuse : moyennant des frais minimes et des rudiments d'informatique, tout un chacun est en mesure d'éditer sa propre page et de la livrer gratuitement sur le réseau avec l'assurance qu'elle sera lue par quelqu'un. Il n'est pas surprenant qu'une partie des fanzines sur papier aient choisi de se décliner sur l'internet. On notera toutefois avec intérêt qu'il est difficile pour les fanzines ayant commencé d'exister sur papier, d'en proposer autre chose qu'un résumé électronique (*PLG*, *Sapristi*, *Scarce*...). Il en est pourtant qui ont décidé de donner une véritable réplique numérique à la version papier : en 1997, l'association Pressibus, animée par Alain Beyrand, transfère sur internet ses *Cahiers Pressibus*, fanzine d'études sur la bande dessinée publié depuis 1990. Usant habilement des ressources déjà énumérées (dont l'archivage de dossiers volumineux), le site *Pressibus* s'enrichit dans des proportions que n'autorise pas la formule papier, soumise à des obligations d'équilibre financier. Même constat pour l'excellent site d'Harry Morgan, *The Adamantine* – reprise du fanzine éponyme – où les informations de fond, les analyses importantes évoluent à un rythme plus régulier. Peu importe que les rubriques de *The Adamantine* soient denses, difficile à parcourir en quelques instants, ici l'internaute sait qu'il dispose de temps pour en apprécier la saveur et la pertinence. La périodicité lente est rassurante pour les amateurs éclairés et les chercheurs.

Armé des mêmes intentions et conscient que l'édition papier n'a plus de raison d'être, le site *Du9* est le fruit d'un regroupement de lecteurs d'une bande dessinée « différente » de celle promue auprès du grand public. Se proclamant à la fois « dilettante et motivé », il s'emploie à diffuser une critique consistante de l'édition indépendante et de la bande dessinée d'auteurs sans se soucier le moins du monde d'être régulier. À la fois convivial et pertinent, *Du9* illustre bien l'esprit du « webzinat ».



Désormais, créer un fanzine numérique est dans l'ordre naturel des choses, comme en témoignent les multiples sites et pages personnelles sur les mangas, les petits formats, *XIII*... impossibles à énumérer, difficiles à suivre, souvent naïfs, drôles, mais faisant aussi montre d'une réelle inventivité, et qui entretiennent l'esprit de curiosité à l'endroit de la bande dessinée. ■

Adresses électroniques utiles :
www.eurobd.com : le webring des sites européens de bandes dessinées. La plupart sont francophones mais on y trouve aussi des sites italiens, anglais, espagnols...
http://www.bd-en-ligne.fr.st/ : annuaire des bd en ligne.
http://club.adbd.net/ : Le Club des Sites Bd a pour vocation de rassembler tous les sites consacrés à la bande dessinée sous toutes ses formes.

1. Voir son « éditorial grognon » sur www.adamantine.fr
2. Ou « page perso ». Il s'agit de pages réalisées à peu de frais, qui sont mises à la disposition des internautes par leurs auteurs
3. Méga-Octets : unité de mesure de la capacité de mémoire d'un ordinateur. Un MO correspond à un million d'octets et un octet est l'unité minimale pour stocker un caractère.
4. Service de distribution d'informations. Il est situé sur un puissant ordinateur et assure la liaison avec d'autres ordinateurs.

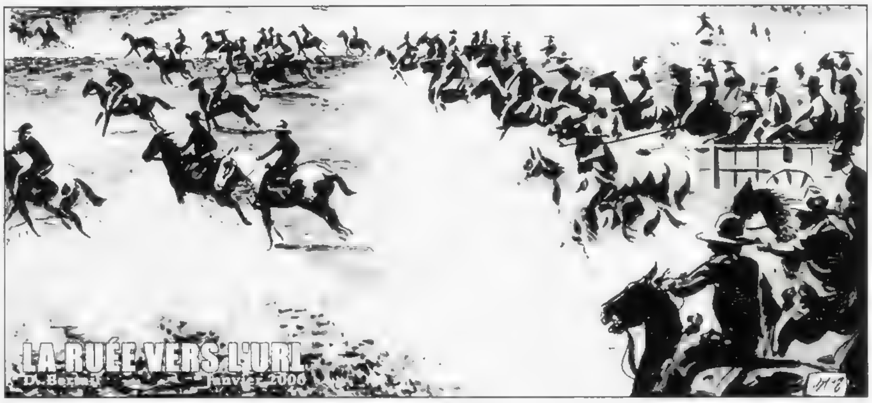
Coconino World : explorer l'espace des formats BD/I

Durant l'automne 1998, à Angoulême, nous avons commencé à jouer avec une de ces idées qui passent rarement le test de la froide lumière du jour : créer un périodique de bande dessinée sur Internet.

L'envie partait d'un contexte très particulier : en période de Festival, des jeunes dessinateurs formés ici proposent chaque année des publications confidentielles dessinées dans une atmosphère de *jam session* jubilatoire. L'un d'entre eux, Josépé, et moi-même étions persuadés qu'il y avait là matière à créer un hebdomadaire de bande dessinée.

Très vite rejoints par Dominique Bertail et Guillaume Navailles, nous avons donc fait le pari de porter sur Internet un hebdomadaire, totalement impossible à réaliser sur papier. La première formule de Coconino World jaillit sur l'écran d'un portable PC, sur fond de musique reggae, dans un appartement de la vieille ville d'Angoulême. Mes trois *partners* ayant un goût prononcé pour le western, Josépé et Guillaume avaient bâti leur première proposition sur la titraille d'un journal américain des années 1900.

Le titre choisi pour l'hedomadaire – COCONINO WORLD – se prêtait parfaitement à cette mise en scène. Coconino, c'est l'endroit lunaire où le génial George Herriman a planté le décor de *Krazy Kat*, la meilleure BD de tous les temps ; c'est aussi un véritable comté désertique de l'Arizona.



© D. Bertail

Sous le bandeau-titre, les liens menant au contenu du journal apparaissaient dans trois colonnes ; dessinée par Doumé Bertail, une *image de la semaine* ferait office d'accroche visuelle.

En choisissant de nous couler dans les plombs d'un *comic supplement* des années 1900, Josépé et Guillaume venaient, sans le savoir, de mettre à flot la première d'une longue série de *métaphores*, dont la deuxième s'imposa presque immédiatement : Coconino World serait le journal d'une petite communauté de pionniers plantant leurs cabanes dans le cyberespace. Les images de la semaine documenteraient l'évolution de notre installation.

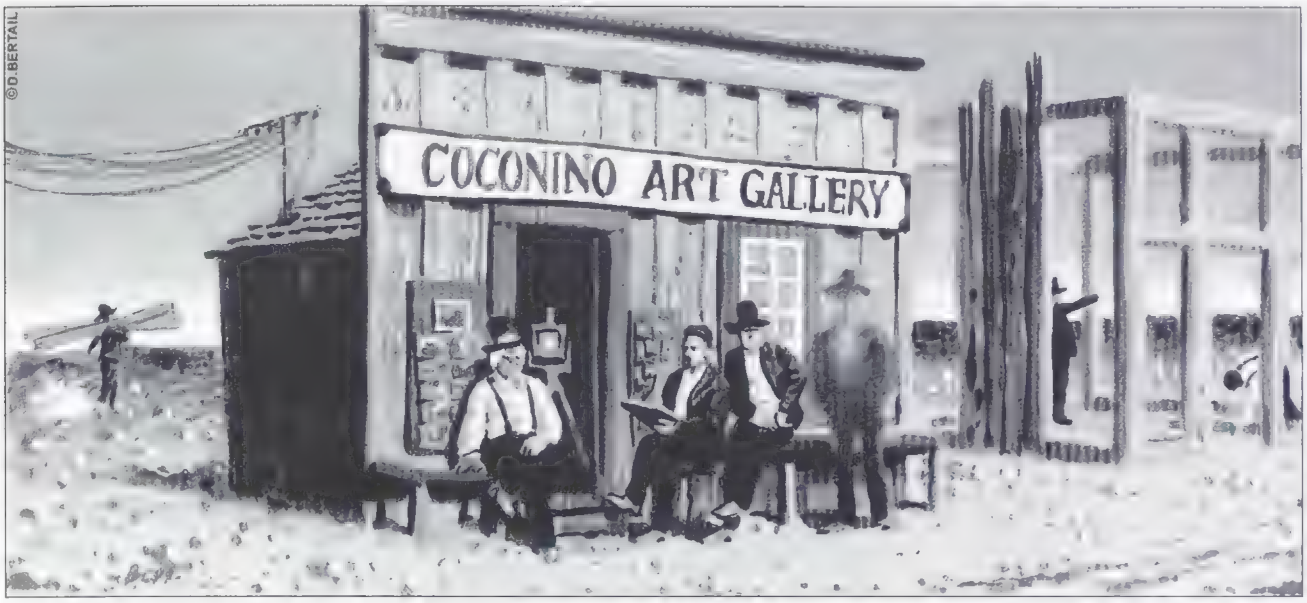
Avant même le lancement, Guillaume décida de s'engager dans d'autres aventures ; Josépé se retrouvait seul en charge du *webdesign* et de la préparation des publications (la technique ayant été apprise sur le tas, en quelques semaines), Doumé s'occupait de l'image de la semaine, et moi de l'écriture des éditos. Le contenu du journal sortirait de nos cartons à dessin et de ceux de nos proches comme L'Ours, Lisandru Ristorcelli, Julie M. et quelques autres.

ATTENTION!
UNE PAGE BLANCHE!!
Tripotin © L'Ours

Prévu une semaine avant le début du festival, le lancement approchait et le problème de la mise en ligne devenait de plus en plus aigu : personne n'avait d'expérience en ce domaine. La solution vint du cyberespace. Depuis quelques mois, j'étais en contact avec François Boudet, du site Cyborg. Nous ne nous connaissions que par mail. Sans hésitation, il accepta de mettre Coconino World en ligne depuis Paris.

Dans l'image que Doumé Bertail réalisa quelques mois plus tard pour présenter l'équipe, on voit un personnage flou, sans visage : c'est François Boudet. Nous ne l'avons jamais rencontré ; nous ne lui avons même pas parlé au téléphone. Si nous le croisions dans la rue, nous ne le reconnaîtrions pas. Et pourtant, sans lui, Coconino n'existerait pas !

Au moment où ces lignes paraîtront, Coconino World fêtera son quatrième anniversaire. L'équipe s'est considérablement renforcée et aguerrie aux outils du net. Pat Cab nous a rejoints au printemps 2000 et travaille depuis à plein temps à la conception graphique et au développement du site. Son arrivée a coinci-



© D. Bertail

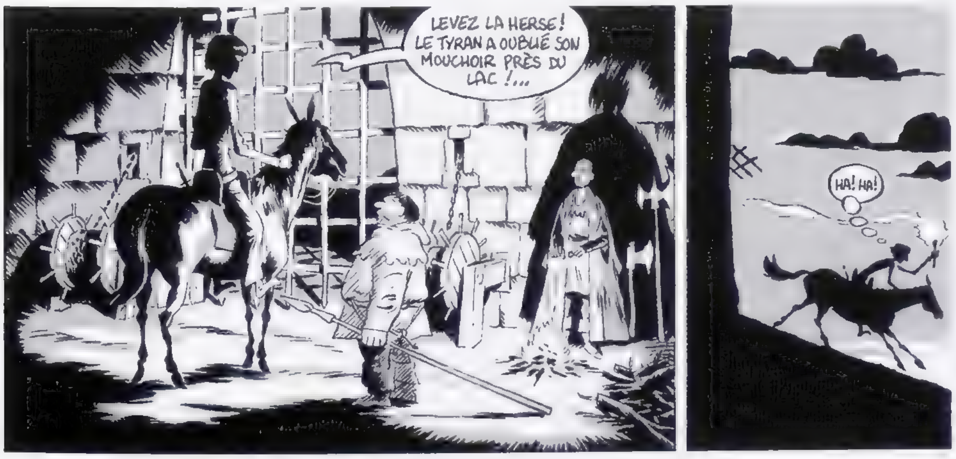
dé avec une évolution majeure : la création d'un véritable local de rédaction, celle de l'Association Coconi-no & Co qui a pour objet social la diffusion du travail des jeunes auteurs d'Angoulême, l'embauche de trois emplois-jeunes et le début d'un véritable soutien financier. Pendant un an, Jean-Emmanuel Vermot-Desroches a travaillé à plein temps comme emploi-jeune avant d'être débauché par Sfar et Trondheim pour dessiner un album de la série *Donjon*. Laurent Bourlaud vient de nous rejoindre sous le statut d'emploi-jeune, lui aussi.

L'Association est soutenue en grande partie par le Conseil Général de la Charente et Magelis Pôle Image d'Angoulême. La rédaction est, depuis juin 2003, située au troisième étage de la Maison des Auteurs d'Angoulême.

Le site est aujourd'hui une plate-forme (nous préférons éviter le mot « portail ») comptant plusieurs zones et cohabitant avec un nombre croissant de sites d'auteurs. Il compte près de 10 000 pages-écran. Au moment où j'écris, nous nous préparons à lancer notre projet suivant : *Station Delta*, un trimestriel de BD contemporaine.

Il faut noter que tous les participants au site sont des auteurs. C'est en cette qualité d'auteur que Josépé, Pat Cab et Laurent Bourlaud réalisent le travail de design et de conception évolutive du site. Nous n'imaginons donc pas qu'il puisse y avoir la moindre hiérarchie entre nous : toutes les discussions portant sur l'avenir du projet sont le fruit d'une réflexion commune.

C'est de cette conception évolutive que traitera le reste de cet article.


LEVEZ LA HERSE ! LE TYRAN A OUBLIÉ SON MOUCHOIR PRÈS DU LAC !...
HA! HA!

Les Chevaliers maigres © *J.-E. Vermot-Desroches*

Médium cool

« La lumière électrique est de l'information pure. C'est un médium sans message, pourrait-on dire, tant qu'on ne l'utilise pas pour épeler une marque ou une publicité verbales. Ce fait, caractéristique de tous les média, signifie que le "contenu" d'un médium, quel qu'il soit, est toujours un autre médium. Le contenu de l'écriture, c'est la parole, tout comme le mot écrit est le contenu de l'imprimé et l'imprimé, celui du télégraphe. »

Marshall McLuhan,
Pour comprendre les média.

Internet est le plus *inclusif* des média : sa capacité à conjuguer les flux textuels, sonores, iconiques, graphiques, lumineux, etc., et à les mettre en interaction est inégalée.

Etant donné le nombre quasiment infini de possibilités ouvertes par un tel médium, le problème qui se pose – et que nous retrouvons à notre toute petite échelle, dans l'expérience de Coconino – peut se formuler ainsi : *Comment explorer un tel espace des possibilités ?*

Il s'agit donc d'une question *heuristique* ; devant l'immense champ d'expérimentation ouvert par le croisement entre BD et Internet – champ que nous désignerons par l'expression BD/I, dans la suite du texte – quelles sont les stratégies susceptibles de découvrir des formats intéressants et viables dans un domaine aussi vaste ?

Approche formelle : explorer par diagramme

Dans son livre *Réinventer la Bande Dessinée*, Scott McCloud répond à cette même question par une ligne d'attaque typiquement *formelle*. C'est sans doute l'approche la plus courante ; aussi nous servira-t-elle de contre-exemple tout au long de cet article.

McCloud définit la bande dessinée comme l'art de la séquentialité, qui implique la transformation d'un temps narratif (le récit) en un espace narratif (la planche). C'est cette *clé* qui lui suggère l'élément le plus apte à enrichir le langage de la BD sur le nouveau support : Internet offre une *bande virtuelle infinie* très différente de l'espace segmenté du matériau papier (qui oblige le lecteur à tourner la page, et impose une limite physique à la taille d'un livre).

La disparition de ces contraintes sur Internet suffit, aux yeux de McCloud, à créer une première tête de pont dans l'espace des nouvelles formes possibles : le concept d'une page virtuelle infinie glissant derrière la fenêtre de l'écran.

McCloud *cadre* donc le domaine BD/I en partant de sa définition formelle du médium BD. Sociologiquement parlant, l'approche formelle caractérise les groupes liés au monde académique ; or, force est de constater que la bande dessinée s'est développée de manière *totalement empirique*, par l'entremise de groupes sociaux très éloignés des centres académiques – pour ne pas dire *franchement marginalisés* par eux. Le fait que le médium puisse être cadré différemment par les groupes sociaux qui y participent est important pour ce qui va suivre[1].

De nombreux groupes sociaux participent à l'existence de la bande dessinée – auteurs, éditeurs, imprimeurs, libraires, lecteurs, collectionneurs, etc. Chacun de ces groupes définit la BD en fonction du rapport qu'il entretient avec elle. Dans un sens, tout album, magazine, toute page de BD, etc., résulte de la superposition de ces définitions.

À partir de cette constatation, l'espace BD/I semble encore bien plus vaste et multidimensionnel qu'on ne le pensait au départ, car ce sont *toutes* les définitions de la BD qu'il faudrait croiser avec *toutes* les définitions d'Internet, si on voulait mesurer l'ampleur du champ de possibilités à explorer.

L'approche formelle paraît tout à coup bien étroite.

Approche empirique : explorer par métaphore

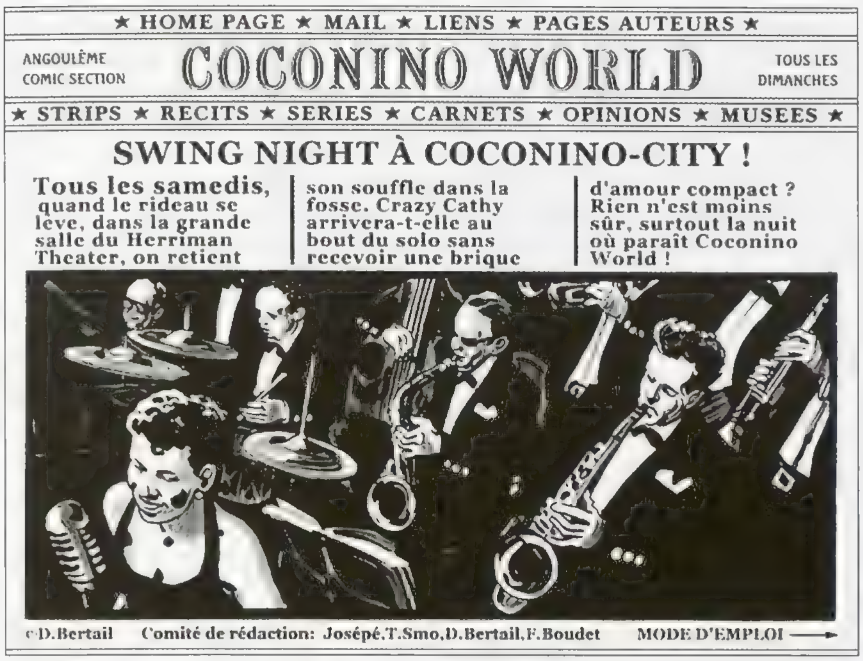
Rester en contact avec ses bases, c'est-à-dire avec le médium originel, est évidemment une nécessité quand on s'aventure dans le nouvel espace de la BD/I. Chez McCloud, la définition formelle et académique du médium sert de point d'ancrage, mais celle-ci est une épure qui ne garde de la bande dessinée qu'un diagramme abstrait : son essence même est de ne donner aucune prise sur les autres façons – sociologiques, économiques (et même graphiques et artistiques)… – de *cadrer* la BD.

Dans l'expérience de Coconino, nous avons choisi de *garder le contact* avec le médium natif de manière beaucoup plus soutenue. Comme le dit Mc Luhan, *le contenu d'un nouveau médium est toujours un autre médium*. Rien n'empêchait que ce fût la bande dessinée traditionnelle. Nous n'avions pas les moyens techniques de programmer une nouvelle forme de BD, mais était-ce si important ? Dans un premier temps, la BD « à la papa » nous permettait de poser nos repères, d'évaluer les caractéristiques très inhabituelles de ce nouveau moyen de montrer, d'écrire, de distribuer nos images.

De fait, ces repères avaient été posés spontanément, le soir où Josépé et Guillaume avaient transformé notre page d'accueil en journal des années 1900. Comme on sait, le *comic strip* est né pendant la guerre commerciale que s'étaient livrés Pulitzer et Hearst entre 1895 et 1905 ; ce rapprochement nous paraissait donc adéquat, mais surtout, la métaphore nous offrait un véritable *bouquet cohérent* de solutions pour les problèmes d'interface, de présentation, de graphisme et de scénarisation du site.

D'un coup, nous nous retrouvions avec une idée très précise de la couleur de fond (vieux papier jaune ivoire), du type de caractère à utiliser, du genre d'image à mettre en première

Dirizai © *Josépé*


★ HOME PAGE ★ MAIL ★ LIENS ★ PAGES AUTEURS ★
★ STRIPS ★ RECITS ★ SERIES ★ CARNETS ★ OPINIONS ★ MUSEES ★
MODE D'EMPLOI →

ANGOULÊME COMIC SECTION

COCONINO WORLD

TOUS LES DIMANCHES

SWING NIGHT À COCONINO-CITY !

Tous les samedis, quand le rideau se leve, dans la grande salle du Herriman Theater, on retient son souffle dans la fosse. Crazy Cathy arrivera-t-elle au bout du solo sans recevoir une brique d'amour compact ? Rien n'est moins sûr, surtout la nuit où paraît Coconino World !

©D.Bertail Comité de rédaction: Josépé,T.Smo,D.Bertail,F.Boudet

Première version de l'accueil © D. Bertail

page, du nombre de rubriques possibles, et même de la forme de présentation de nos BD (privilégiant le strip en noir et blanc). Mieux, nos futurs lecteurs se retrouveraient automatiquement équipés de la même grille de lecture !

En réalité, notre ambition de départ – créer un hebdomadaire de bande dessinée sur le net – constituait déjà une métaphore venue du papier. Nous aurions pu choisir une option tout à fait différente : travailler six mois pour faire un site et le mettre à jour de manière aléatoire par la suite. Je suis persuadé que ça n'aurait rien donné. Nous ne le formulions pas comme ça à l'époque, mais la métaphore de l'hebdomadaire nous a permis de donner un sens tout à fait précis, rigoureux et exploitable à cette notion souvent mal contrôlée de « mise à jour » du site.

Pendant l'année et demi où l'essentiel du travail de traitement des images et de design du site reposait sur Josépé, notre problème de survie s'est posé, grâce à la métaphore du « Webdo », sous cette forme claire et étonnamment robuste : *survivre une semaine de plus.*

Depuis lors, chaque fois que nous avons eu à développer de nouvelles fonctions ou de nouvelles zones dans le site, nous recherchons la métaphore adéquate.

Ainsi, quand il nous a fallu créer une zone de stockage pour nos archives, nous avons construit l'Expo Coconino, sur le modèle des foires internationales : un ensemble de pavillons thématiques. Au lieu de se perdre dans des listes de répertoires, nos visiteurs pourraient musarder dans des images spatialisées. Du point de vue mnémotechnique, l'Expo offrait au visiteur une meilleure chance de se souvenir des endroits intéressants ou restant à découvrir. Et une nouvelle image inattendue les attendait à chaque *clic* : l'expérience était proche de la BD, et de certains jeux PC. Le contenu d'un médium est toujours un autre médium...

Les stratégies qui partent de définitions formelles du médium (comme celle de McCloud) tendent à isoler et durcir *un seul plan* constitutif du médium aux dépens de tous les autres. Par contraste, nos métaphores suggèrent des échafaudages familiers qui permettent de connecter entre eux nombre de plans hétérogènes, ou pour dire autrement, *de résoudre plusieurs problèmes différents en une fois.*

Au lieu de travailler « en laboratoire », sur un espace qui n'évolue que quand on lui apporte un problème nouveau à résoudre, les métaphores nous connectent à un milieu pragmatique qui génère sans cesse de nouveaux problèmes et suggèrent des solutions « organiques » à ces problèmes émergents.

L'expérience de Coconino montre que ces métaphores sont évolutives : elles réagissent à toutes les dimensions qu'elles coordonnent. Parfois les coutures craquent et exigent une refonte complète de la structure. En moyenne cela se passe deux fois par an, chez nous. Ce phénomène montre que notre approche est bien *en prise* sur quelque chose, qu'elle ne tourne pas en rond. Nos métaphores opératoires sont très révélatrices des dimensions cachées de l'espace BD/I.

Les dimensions cachées

> « *C'est pour cette raison que l'estampe et les bandes dessinées constituent une utile préparation à la compréhension de l'image de télévision : toutes trois sont très pauvres en information visuelle et en détails cohérents. Les peintres et les sculpteurs, par contre, peuvent facilement comprendre la télévision, parce qu'ils sentent qu'une intense participation tactile est essentielle pour apprécier l'art plastique.* »
>
> Marshall McLuhan,
> *Pour comprendre les média.*

Lumière

Pour les jeunes dessinateurs qui font le site Coconino-World, le fait de travailler *graphiquement* avec la lumière d'un écran dans des conditions de très faible définition (72 dpi) est devenu une évidence. Ce que McLuhan avait pressenti en voyant les dessins animés envahir la télévision des années 50 et 60, est encore plus vrai avec Internet : il y a une plasticité *cool* dans ce médium qui se marie parfaitement avec celle de l'estampe, du dessin humoristique, de la bande dessinée.

Au tout début de notre histoire, la première rencontre de Josépé avec l'environnement *html* avait pourtant été des plus douloureuses : le texte foutait le camp de partout, les *frames* (cadres) recomposaient la page à leur guise ; avec les ascenseurs, la mise en page des fenêtres devenait liquide. Un cauchemar !

D'habitude, les *designers* de sites ne s'en formalisent pas trop – ils font avec. Pour un auteur amoureux de la mise en page sur papier comme Josépé, il était inimaginable de laisser la version du navigateur décider de la « gueule » de la page. Exit les *frames* et le texte *html* : nous avons opté pour le tout-image, et pour des fenêtres sans ascenseur. Une fois l'environnement solidifié, on pouvait commencer à travailler.

Josépé et Pat Cab construisent toujours le site en dessinateurs de BD : ils jouent avec les cadres, les titres et les fenêtres de l'environnement *html* comme Herriman jouait avec la titraille grisâtre des journaux dans lequel il publiait son *Krazy Kat* : en créant des chocs plastiques, des évidences fortes et assumées.

De son côté, Doumé Bertail, l'éditorialiste graphique du site, est passé maître dans l'art de sculpter ses images dans la lumière de l'écran. Il s'est rendu compte que leur impact augmentait de façon sensible quand les sources lumineuses étaient présentes dans l'image. Depuis, il applique le même principe sur le papier : la lumière d'Internet est entrée dans ses bandes dessinées. Curieusement, on retrouve chez lui des choses qui rappellent les premières années de l'impression couleur, quand les Maxfield Parrish, Howard Pyle et Norbert C. Wyeth découvraient la lumière très particulière du procédé Ben Day.

Cette rencontre d'un groupe de dessinateurs avec la *lumière du net* fait apparaître une de ces dimensions cachées évoquées plus haut. L'espace BD/I recèle d'infinies possibilités qui n'apparaîtront qu'à travers des combinaisons empiriques avec des pratiques, des savoirs, des expériences particulières. L'approche formelle n'a aucune prise sur ces questions là.

Voyage

En septembre 2001, quatre jeunes dessinateurs de l'Ecole de Strasbourg (Lucie Albon, Tian, Lisa Mandel, Sylvain Moizie) sont partis pour sept mois au Cambodge. Nous leur avons proposé de nous envoyer leurs carnets de bords, leurs images, leurs impressions. Pat Cab s'est chargé de réceptionner les enveloppes, et de les intégrer sur le site. Avec un retard assez important, les « Quatre du Cambodge » ont pu retrouver leurs images à partir d'un cybercafé local.

Voilà typiquement une expérience inimaginable sans Internet. Il y a-t-il révolution formelle ? Difficile à dire. Il y a certainement quelque chose de très particulier dans ce bric-à-brac aquarellé et lumineux, quelque chose qui ne passerait pas dans un livre. Savoir si un jour quelqu'un en tirera les éléments d'un langage...

Linéaire infini

Alors que j'essayais de lui faire part de l'état de notre réflexion sur Internet, le directeur des éditions Dargaud[2] s'est exclamé un jour, « D'accord, je comprends ce que vous cherchez à m'expliquer : Internet, c'est un *linéaire infini* ! Cela dit, je ne vois pas très bien ce que ça peut m'apporter ! »

La formule du « linéaire infini » exprime parfaitement l'une des dimensions cachées d'Internet – *sa profondeur brute*. Le stockage de l'information est tellement bon marché qu'on peut pratiquement le considérer comme gratuit. Cette dimension est probablement la plus importante de toutes celles qui nous restent à découvrir et à exploiter dans la BD/I.

Depuis quatre ans, nous publions chaque semaine de nouvelles pages sur Coconino, ce qui implique de très fréquentes transformations d'échelle, qui ont des répercussions sur la structure du site.

Au départ, le Webdo se contentait d'une zone d'archive ; suite à un premier trop-plein, nous avons ajouté une seconde zone : l'Expo Coconino.

Dès la première année, nous avions publié nos premiers récits « historiques » (et libres de droits) : deux histoires de Wilhelm Busch, l'inventeur des célèbres *Max und Moritz*. Cette ressource devenant de plus en plus intéressante à nos yeux, nous avons donc créé la zone Coconino Classics. C'était, je crois en 2001. Le site possédait désormais trois grandes zones : Webdo, Expo et Classics.

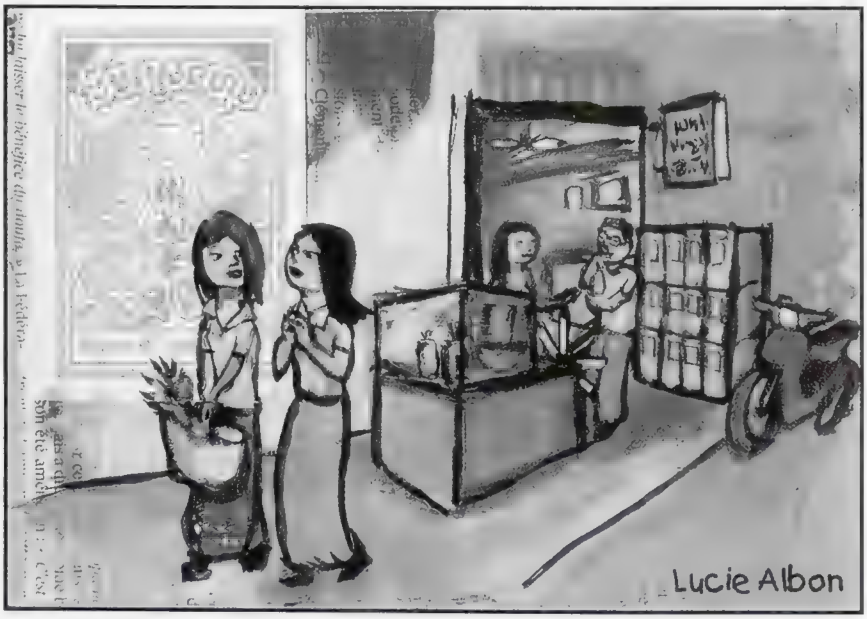
Perpétuant la même logique folle, Coconino-World est aujourd'hui une plate-forme multi-sites qui d'ici un an devrait accueillir une trentaine de sites d'auteurs en plus des zones qu'elle développe en propre.

Devant une telle progression quantitative, on est en droit de se poser des questions de tout ordre. Notamment des questions *qualitatives*.

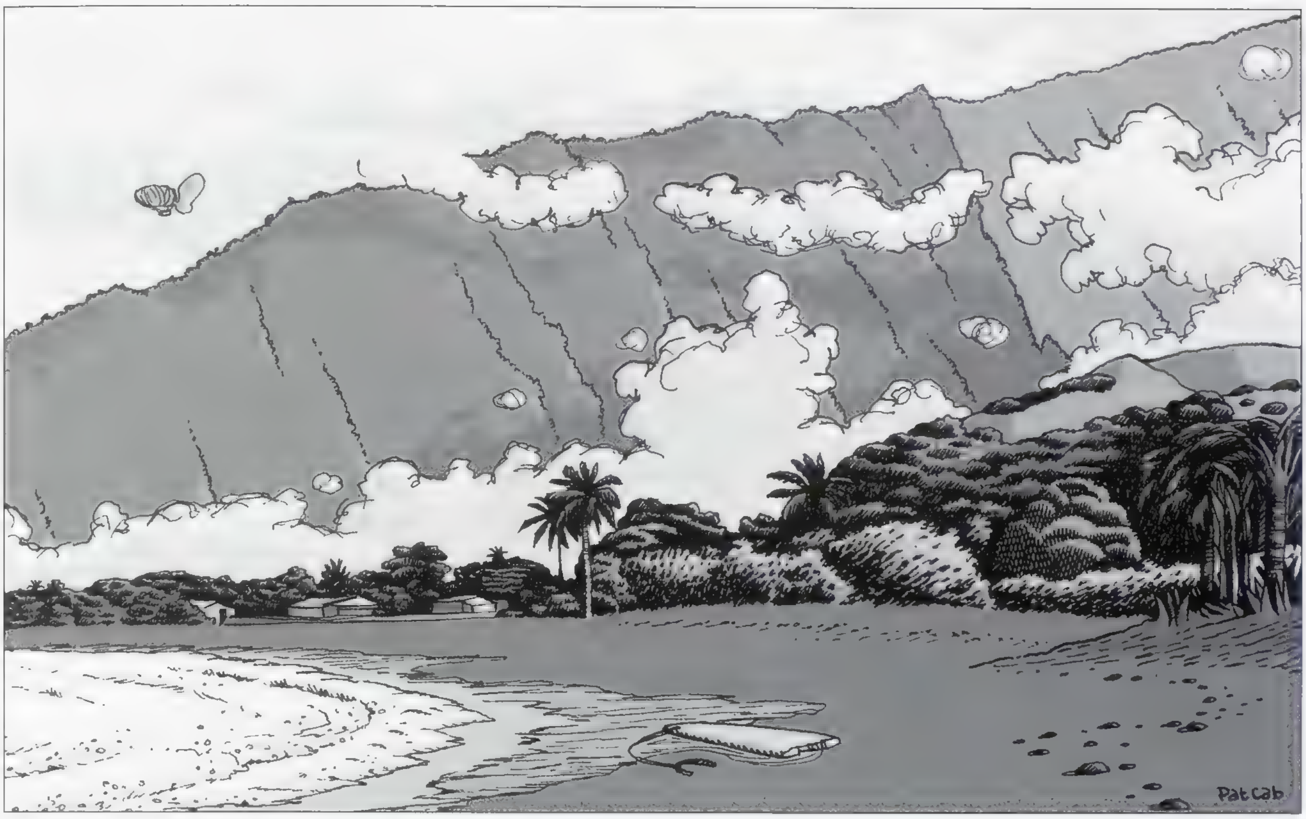
J'en reviens à ce thème qui n'a cessé de me guider tout au long de cet article, celui de la plus-value formelle.

Notre *linéaire infini*, je l'espère, nous permettra d'établir les *conditions de possibilités* propices à des fonctionnements novateurs. La profondeur d'Internet nous permet notamment d'inviter nos auteurs à créer en masse leurs propres sites personnels, et donc à faire fructifier dans autant de directions différentes l'expérience accumulée par le groupe.

Pour que ce processus ait une chance de « prendre », nous nous efforçons de leur transmettre un élément qui a été vital pour nous : les sites d'auteurs *doivent être vivants* – comme l'est Coconino. Ils ne peuvent se figer,



Sept mois au Cambodge © *Lucie Albon*



Tahaaru © *Pat Cab*

comme tant d'autres, dans l'attente d'une grande « mise à jour » éventuelle. Il est nécessaire d'intégrer la dynamique d'une évolution régulière dans leur fonctionnement même ; le site doit, en quelque sorte, s'auto-produire et s'auto-motiver.

Le *site d'auteur* nous paraît être le format BD/I émergent le plus neuf et le plus important à l'heure actuelle. L'auteur est le premier intéressé, puisqu'il s'agit d'affirmer son existence sur Internet d'une manière qui mette en valeur son travail, ses idées, sa personnalité : même s'il ne rapporte rien directement, le format est donc attractif pour le producteur ; gageons qu'il saura se montrer attractif au « consommateur ».

Tenant de la *Home Page* et du microcosme scénarisé, le site d'auteur a tout ce qu'il faut pour jeter les bases d'un nouveau genre, sinon d'un nouveau médium. Les sites d'auteur existent depuis les débuts d'Internet, mais la plate-forme Coconino et le contexte d'Angoulême réunissent un ensemble de conditions unique au monde.

Bien sûr, il est encore beaucoup trop tôt pour en mesurer les potentialités ; on peut néanmoins s'attendre à cette redistribution complète des cartes qu'on appelle un *changement de paradigme* : quand un nouveau médium apparaît, il transforme notre perception de tout ce qui s'est passé jusqu'à lui.

Qu'est-ce qui nous paraîtra pertinent demain dans les expériences d'aujourd'hui ? Nous ne pouvons le savoir. Mais nous pouvons créer les conditions pour que cela émerge ici plutôt qu'ailleurs. C'est la philosophie de Coconino-World.

Tous les joueurs gagnent !

Dès le départ, nous avons fondé notre expérience sur l'idée d'un jeu à somme positive ; les auteurs qui participent (une trentaine environ) disposent aujourd'hui d'un véritable *book* sur Internet dont les retombées en termes économiques sont déjà importantes pour eux. Ils existent sur le Net, et se sont familiarisés avec le médium. Les « permanents », quant à eux, ont acquis une expertise enviable dans le domaine du design graphique, de la gestion structurelle d'un portail multisite, du traitement des images, de la programmation Java et php, et j'en passe... tout en restant les excellents dessinateurs qu'ils étaient au départ !

Pour les instances qui nous aident, le contrat moral est bien rempli aussi : Coconino-World ouvre une fenêtre sur la création à Angoulême à travers un site dont la qualité générale, *la profondeur*, est sans commune mesure avec ce que pourrait mettre en place une institution, aussi performante soit-elle. Notre taux de fréquentation ne cesse d'augmenter, et nos visiteurs viennent de plus de 50 pays. Mieux : tous les retours prouvent que notre public est essentiellement composé de professionnels de l'illustration, de la BD, de l'édition qui partagent notre passion pour le passé, le présent et le futur de la bande dessinée et de l'image narrative.

Ils ont compris qu'ils étaient chez eux. ■

Thierry Smolderen avec Josépé, Pat Cab, Doumé Bertail, Laurent Bourlaud, Jean-Manu Vermot-Desroches, François Boudet et tous les autres...

www.coconino-world.com
Lire aussi, en pages 116-117, l'article sur la Maison des Auteurs.

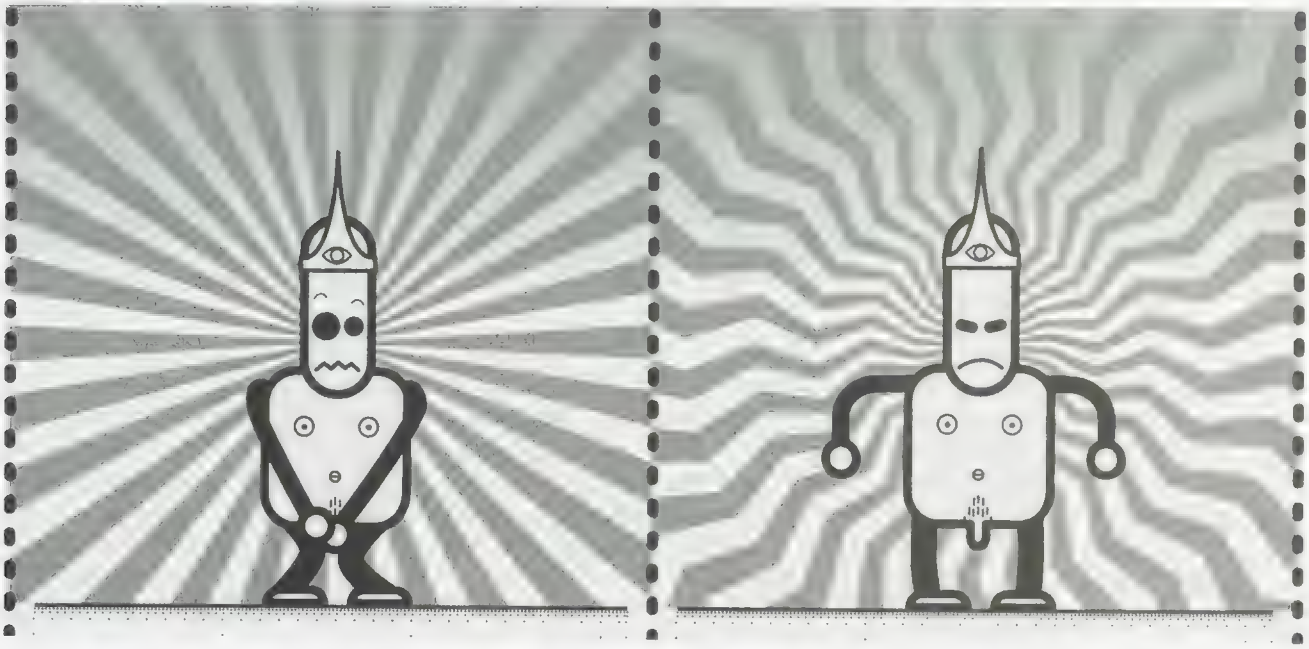
---

1. Je l'emprunte à un domaine assez nouveau, celui de l'étude des changements sociotechnologiques. *Cf.* Wiebe E. Bijker, *Of Bicycles, Bakelite and Bulbs, towards a theory of sociotechnological change*, MIT Press, 1997.

2. Durant la première année d'existence de Coconino, nous avions porté le projet sans un centime de budget. Dargaud nous ayant aimablement accueilli sur son portail, nous nous retrouvions donc à discuter de ces choses avec la direction.

Un chat, un roi, des écrans

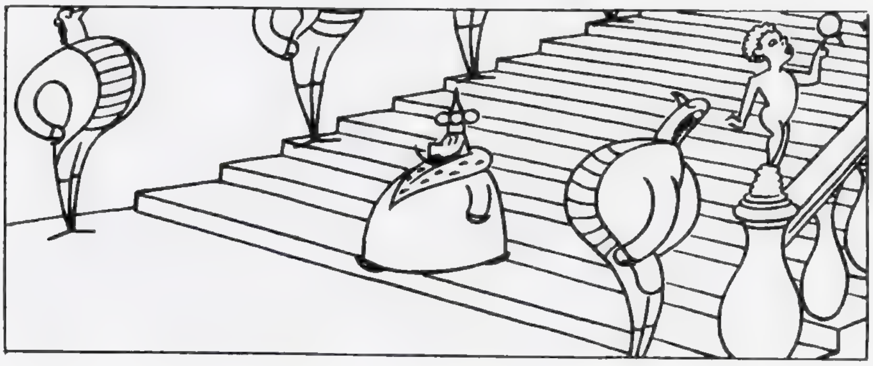
Le site **When I am King**[1], *considéré comme référence par les créateurs de narrations en ligne, revendique des racines dans les formes traditionnelles de la bande dessinée et de l'animation. Ce qui en fait un parfait trait d'union entre l'état le plus classique de ce médium et les formes les plus actuelles du numérique.*



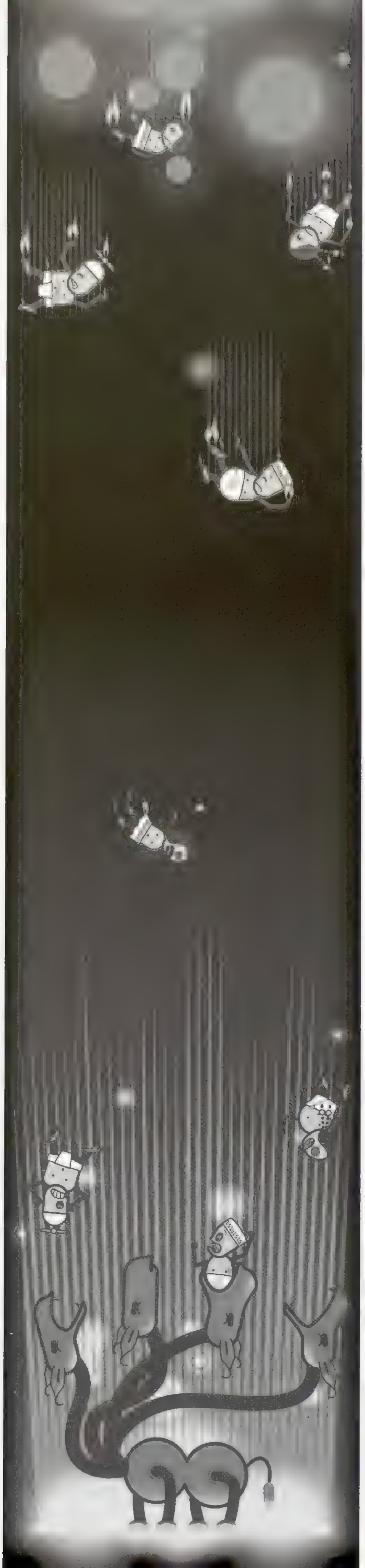
When I am King © *Demian 5*

Felix the Cat

Si le site rend d'abord hommage à la fantaisie de *Felix the Cat,* série mythique des années 1920 et 1930, gageons que c'est parce que cette dernière offrait des éléments susceptibles de recyclage dans la narration en ligne. *Felix the Cat,* un des premiers dessins animés qui puisse se vanter d'une diffusion et d'un succès immédiat à échelle planétaire, est conçu par et pour le muet, ignorant donc l'obstacle de la langue. Aux débuts de l'animation des images, il se présente comme une invention permanente des outils et des modes de production dans un environnement tout en mouvance, proche de l'esprit que nous connaissons aujourd'hui[2]. *Felix the Cat* réussit encore la combinaison miraculeuse d'être amusant et populaire tout en étant d'avant-garde, merveilleux d'inventions et de surprises, capable de mélanger photographies, animations, et prises de vue réelles (les images 3D n'existaient pas encore, sans quoi...). Il faut encore savoir que le cinéma d'animation à ses débuts était considéré comme une excentricité de peu de poids face au théâtre, médium sophistiqué et dominant de l'époque. Ajoutons au crédit de Otto Messmer, qui fut l'âme de *Felix,* ceci : une fois la série étouffée par la machine Disney, il se recyclera dans l'animation des panneaux géants, à Times Square par exemple, soit une nouvelle manière de faire de l'animation lumineuse dans le cadre d'un écran.



Otto Soglow : The Little King



© Demian 5

The Little King

Le second hommage de *When I am King* concerne *The Little King* de Otto Soglow[3]. On s'en rend compte dès l'abord tant les accointances du graphisme sont évidentes. Soglow, qui ignorait tout du graphisme par ordinateur (et pour cause, il n'était pas encore inventé dans les années 1930) dessine comme s'il s'agissait d'un tracé vectoriel, constamment égal à lui-même, jamais ne variant sa vitesse ou son épaisseur, qu'il s'agisse de visage en gros plan ou de détail du décor, de la ligne d'horizon ou encore de celle qui délimite le périmètre de la case : une ligne indifférente à son objet, soit l'esprit du digital avant l'heure. Si, selon Scott McCloud, théoricien et promoteur de la bande dessinée numérique[4], le moniteur est une fenêtre mobile, alors Soglow interpelle l'idée d'écran fixe tant il varie sans cesse la combinatoire des cases. Un gag se raconte ici en trois, là en quatre, vingt cases parfois ou davantage. Parfois il ne dessine qu'un seul strip horizontal, parfois il en superpose plusieurs, parfois il utilise la page entière. Parfois il n'utilise que des cases horizontales, parfois que des verticales, parfois il mélange les deux. Parfois les cases sont grandes, ou très petites, parfois identiques ou tout à fait irrégulières : le contraire de l'écran fixe. *The Little King* naît en 1934, mais choisit de rester (quasi) muet, à vie, alors que Walt Disney fait triompher le cinéma parlant et sonore. Se replaçant dans ce contexte, on peut aisément imaginer l'angoisse des auteurs de bande dessinée devant le cinéma et sa réalité polysensorielle chaque jour plus tangible : avant-hier les images fixes qui se reproduisent toutes seules (la photographie), hier le mouvement (l'animation cinématographique), aujourd'hui le monde sonore. Demain sans doute le relief, le sol qui tremble au passage d'un train, des fauteuils qui se penchent dans les virages, la tactilité, les odeurs, et pourquoi pas, bientôt le goût ? Tout ceci facilitera un jour l'admission du numérique virtuel.

When I am King

Le scénario de *When I am King* est des plus courus : la poursuite d'un signe volé qu'il s'agit de recouvrer, de l'affect, du sexe. Si l'on doutait encore des racines qui le nourrissent, il suffirait de rappeler qu'il y est question de *« reproduction d'étranges anciens hiéroglyphes, trouvés dans un étrange ancien pays situé dans un étrange ancien monde »*. Demian5 cherche manifestement à doter sa série de légitimité millénaire, costumes et pyramides en attestent. Ajoutant aussitôt que *« l'entièreté de l'histoire fut dessinée par le biais d'un étrange ancien computer, sans le moindre gribouillis préliminaire sur papier »* : on retrouve ici une des caractéristiques de *The Little King* réalisant le pont entre les signes anciens et ceux du monde contemporain. Ainsi l'idée de roi était jadis liée au territoire, référence stable vers où tout convergeait, tandis que Soglow et Demian5 racontent un roi s'étalant horizontalement dans le peuple, multiple d'aspects, disposant de plusieurs points de vue, fragmentaires, qui ne durent pas. Quant aux signes graphiques, pour ne prendre qu'un seul exemple, les voitures automobiles dessinées par Soglow, avec leurs élongations anamorphiques, sont à la fois vitesse et déplacement, monde contemporain dans une moitié de l'image, tandis que l'autre moitié du véhicule ressemble davantage à la carapace d'une tortue, ou à un igloo. Les signes y sont encore de l'ordre de la représentation, tandis que chez Demian5 ils sont d'une tout autre nature, de l'ordre de la production, son roi côtoyant le monde contemporain à chaque seconde par le traitement des couleurs d'écran, leurs saturations, leurs aplats en gradations et en transparences, leurs lumières impossibles à rendre sur papier, soit un ensemble de signes qui ne sont possibles qu'à partir des variations lumineuses d'un moniteur, et uniquement là.

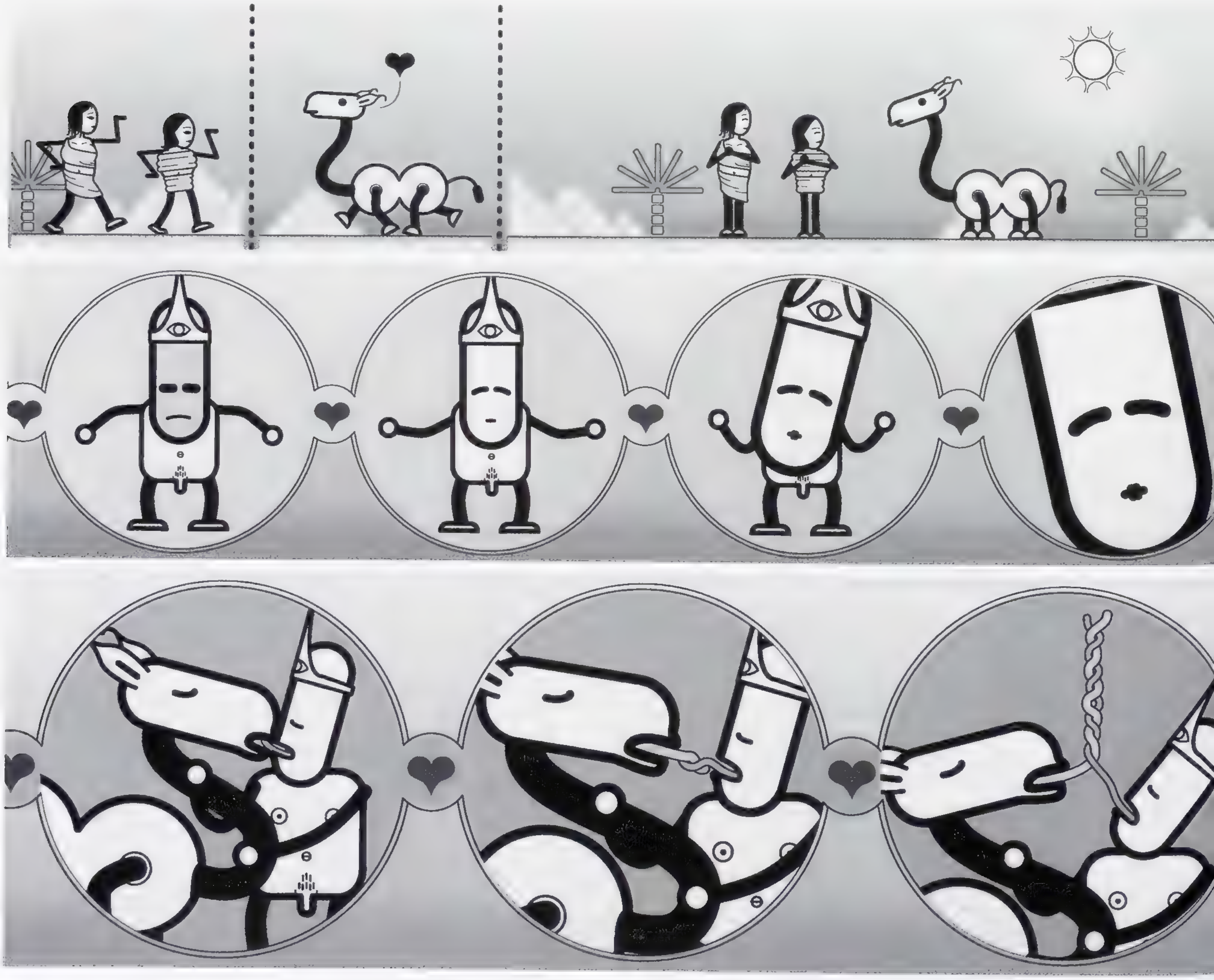
When I am King est avant tout une découverte de l'aspect visuel du médium, la série restant muette elle aussi. Prenons la peine de dire que le chemin suivi ici ne ferme en rien la porte à d'autres propositions.

Simplement, ce site a une valeur pédagogique en ce que son déroulement apparaît comme une initiation à la narration en ligne. Les premières images sont accessibles à tout débutant au fait d'un minimum de connaissances informatiques. Aucun effet narratif ou technique dans ce premier « strip » d'une vingtaine de cases identiques, séparées par les mêmes pointillés, en aplats de quatre teintes d'une seule couleur. Aucun décor, des personnages en simple face-profil, des signes (indiciels aussi) importés. Le défilement, suggestif de la durée, s'y fait à l'aide du seul curseur horizontal. La complexification du système s'effectue par sauts, plus ou moins importants, irréguliers, imprévisibles. Peu à peu les cases s'étendent jusqu'au panoramique ou se rétrécissent, le zoom des plans varie, les couleurs apparaissent, leurs gradations se font progressivement moins mécaniques, il faut apprendre à jouer des curseurs, à cliquer de manière inattendue, des animations s'installent puis conquièrent l'écran, la narration quitte la logique linéaire et devient jeu par ajouts de couches plus complexes. Il aura suffi de quelques mutations de cet ordre pour goûter à ce que peut le numérique, et réaliser le programme de Scott McCloud : réinventer la bande dessinée.

« Réinventer la bande dessinée »

Tel est le titre de l'ouvrage de Scott McCloud paru il y a peu, qui examine comment la généralisation des ordinateurs, et internet, offrent des possibilités insoupçonnées pour la bande dessinée. Et McCloud d'évoquer pas moins de douze changements radicaux, qu'il classe en deux groupes, le premier ensemble de neuf changements relevant davantage des contenus (qui pourraient s'appliquer en principe à la bande dessinée sur papier, sauf qu'internet décloisonne les échanges entre des groupes qui jusqu'ici ne communiquaient pas vraiment), tandis que le second ensemble relève du seul numérique, et concerne les trois aspects de la production, de la livraison, de la conception.

Quant à la production, nous serions comme ces premiers immigrants arrrivés jadis sur le sol améri-

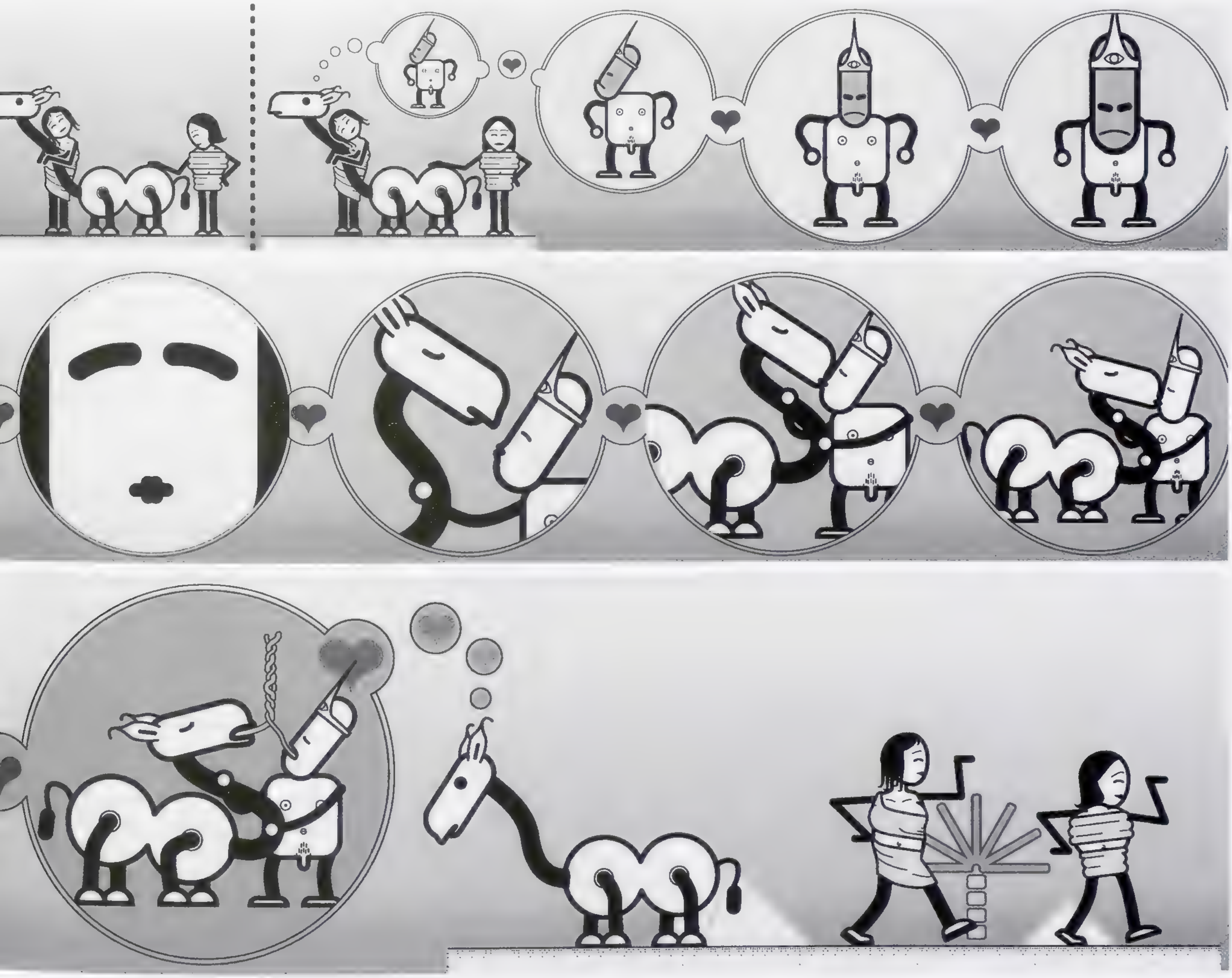


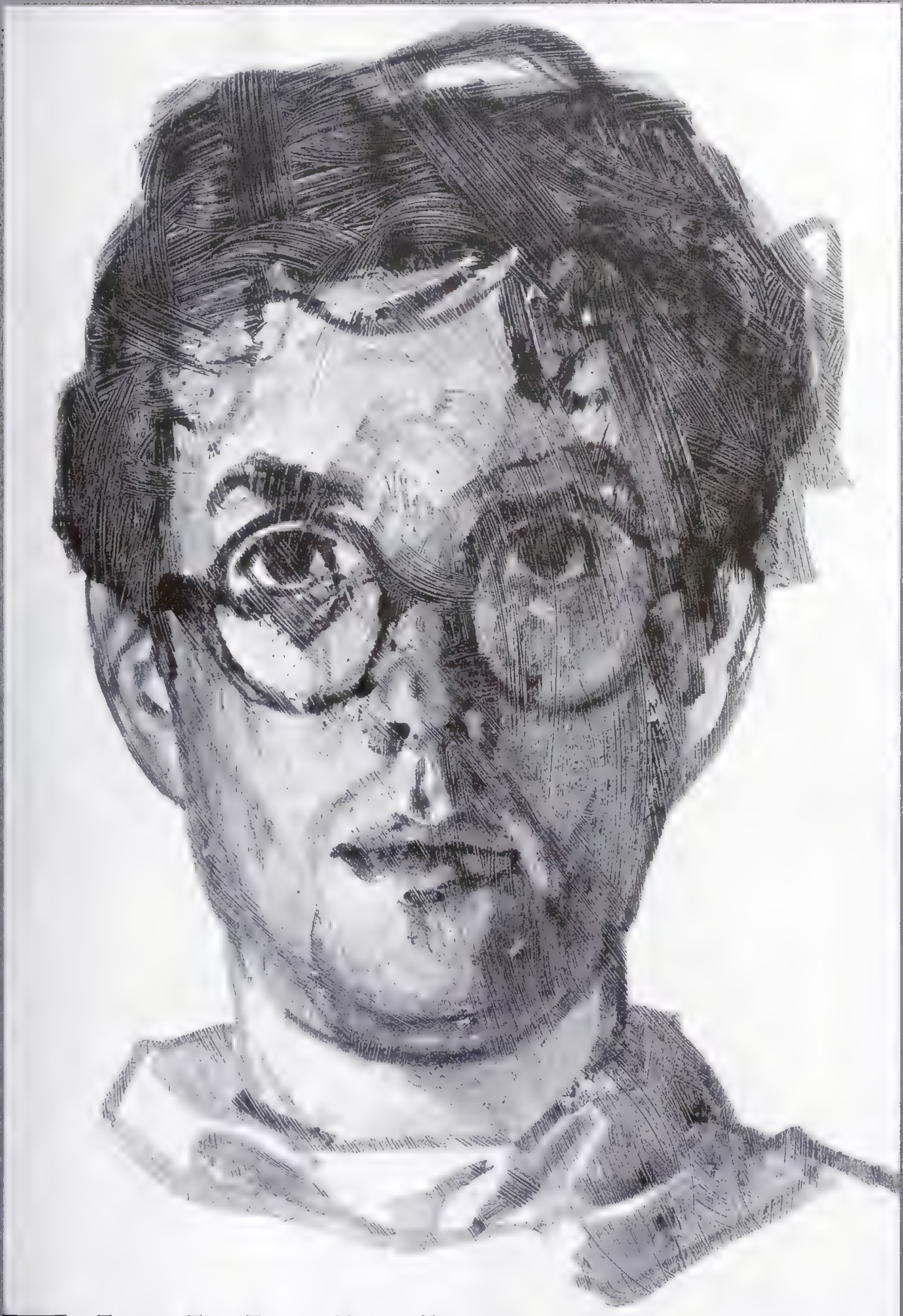
© Demian 5

cain, effectuant nos premiers pas dans un nouveau monde technologique. La redécouverte d'un nouveau Far West narratif en quelque sorte, aux frontières difficilement imaginables, aux paysages, aux langues, aux cultures et aux coutumes les plus diverses, où tout est possible pour qui a la foi, la volonté, la chance. Quant à la livraison, s'il est utilisé à bon escient, internet pourrait réduire de façon telle la distance entre le producteur-concepteur et le consommateur-lecteur que se verrait ainsi annulée l'intervention d'intermédiaires et distributeurs qui ne pensent qu'en terme de profit, et imposent leurs vues selon ce seul point de vue. Quant à la conception, si le papier imprimé était jusqu'à présent la forme matérielle dominante, on pourrait désormais en concevoir d'autres, fruits du multimédia, qui conjuguent le visuel, le mouvement et l'animation, l'illusion toujours plus fine des trois dimensions (toutes choses que fait *When I am King*), les gigantesques possibilités du monde sonore, le virtuel, l'interactivité enfin. Sans compter que si le protocole de lecture d'une page imprimée, chez nous en Occident, impose une vision de gauche à droite et de haut en bas, la souris et l'écran permettent d'autres possibilités (une fois encore, ce que raconte *When I am King*; la communauté d'idées entre McCloud et Demian5 est étonnante, des deux côtés de l'Atlantique, l'un dans l'ordre de la théorie, l'autre dans l'ordre de la pratique). Un des intérêts du propre site de McCloud[5] est aussi d'offrir de nombreuses adresses de sites remarquables, sachant qu'il s'en crée chaque jour en abondance, les plus divers, et que les liens et renvois se comptent désormais par dizaines de milliers. On se croirait, avec un outil plus rapide et performant à tous points de vue, revenu aux temps héroïques et un peu fous des « fanzines » de notre jeunesse ! ■

---

1. *When I am King*, www.demian5.com
2. John Canemaker, *Felix le Chat*, Dreamland, 1995.
3. Otto Soglow, *Le Petit Roi*, Horay, 1983.
4. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, Vertige Graphic, 2002.
5. www.scottmccloud.com





EMMANUEL GUIBERT

Du récit de guerre au conte littéraire, de la fantaisie enfantine à la fresque en costumes, l'œuvre en devenir d'Emmanuel Guibert surprend et fascine d'abord par sa diversité. Ses carnets à eux seuls paraissent vouloir accueillir tous les styles, tous les motifs, toutes les techniques. Parce qu'il participe, avec une intégrité et un talent remarquables, aux multiples aventures de la bande dessinée actuelle, il était temps pour nous de saluer cet artiste sensible et accompli.

GILLES CIMENT

CONVERSATION

FORMATION

Emmanuel Guibert : Je suis né à Paris en 1964 dans un milieu bourgeois aisé… extrêmement agréable à vivre : j'ai des souvenirs merveilleux de mon enfance ; je vis avec en permanence et je pense qu'une grande partie de ce que je fais est conditionné par l'enthousiasme que m'a insufflé mon enfance, cette idée que la vie est quelque chose qui se célèbre. Dès qu'on a ressenti qu'il y avait des grandes capacités de joie dans l'existence, on se sent désireux de transcrire noir sur blanc les raisons d'aimer être là. À près de quarante ans, je me dis que je dispose de trois bonnes façons d'y arriver. D'abord, faire rigoler les gens, et singulièrement les petits, pour retrouver la source de mon amour de la bande dessinée et restituer aux enfants ce que j'ai moi-même ressenti en lisant les bandes que j'adorais. Ensuite, tenter de capter la vie par le biais du témoignage. Enfin la collaboration avec des copains avec qui je m'entends très bien et qui en même temps sont très différents de moi et m'emmèneront donc là où je ne serais pas allé seul. Une quatrième piste serait une écriture de fictions qui se bousculent dans ma tête sans trouver le moyen de s'échapper et qui se résument pour le moment à des prises de notes à n'en plus finir, toutes sortes de rêveries, sans déboucher sur des scénarios, parce que je suis une limace…

9^e^ Art : ***Quelles furent vos lectures d'enfance ?***

Il y avait beaucoup de livres à la maison. Peu de bandes dessinées, mais il restait chez ma grand-mère celles que mon père avait lues petit, des *Spirou* de 1947-48, avec les premiers *Lucky Luke*, les fameuses biographies de Jijé qui m'ont beaucoup marqué… Sinon, j'ai lu tout ce que peuvent lire les enfants amateurs de bandes dessinées que l'on ne restreint pas dans cette passion : *Tintin*, *Spirou*, *Pif*, journaux auxquels j'étais abonné à l'époque. Souvenirs merveilleux, qui me font aussi reconnaître une qualité de magistère à la bande dessinée : le nombre de choses de l'existence que j'ai apprises par elle est considérable. Par exemple, Goscinny a caressé mon intelligence dans le sens du poil. Il m'a mis dans des états d'excitation du simple fait que je me donnais l'impression de comprendre ce qu'il disait ou, de façon encore plus perfide, de ne pas le comprendre. Tout cela avec de l'humour et de l'émotion : j'ai toujours ressenti une proximité avec ses personnages, jusqu'à être bouleversé quand Lucky Luke, visiblement ému, ne parvient pas à rouler sa cigarette pendant la lecture du testament du vieux Baldy dans *Le Pied-tendre*… J'ai eu rapidement une collection de bandes dessinées fournie, qui est devenue une espèce de bibliothèque de prêt pour tous mes copains.

Quand avez-vous commencé à dessiner ?

Tout de suite ! « Crayon » a été un des premiers mots que j'ai prononcés. J'ai donc très vite réclamé de quoi travailler et j'ai dessiné beaucoup avant même d'aller en classe, sans que mes parents s'en rendent vraiment compte, croyant que je gribouillais comme tous les enfants. J'ai grandi dans ce qui s'appelait encore les Basses-Alpes, le pays de Giono. A mon entrée à l'école, la maîtresse est passée derrière moi et m'a glissé : *(prenant l'accent provençal)* « Il faudra que tu dises à ta mère de venir me voir. » Comme elle ne m'en a pas dit plus, j'étais dans mes petits souliers, croyant avoir fait une bêtise. Le lendemain, la maîtresse a dit à ma mère : « Votre fils ne dessine pas comme les autres enfants. Il y a dans ses dessins de la perspective, de la profondeur de champ… Vous n'avez rien de particulier à faire, mais sachez-le : il est spécial. » La première réaction de mon père fut amusante : alors que j'avais cinq ou six ans, il m'a emmené le samedi suivant chez un fournisseur d'art et

Ci-contre : *Autoportrait d'Emmanuel Guibert (inédit). Droits réservés* m'a acheté un chevalet et un petit manuel pour savoir dessiner les animaux sauvages, que j'ai toujours. Tout cela a évidemment échoué dans un coin de ma chambre, parce que j'ai continué à faire ce que j'avais toujours fait, c'est-à-dire dessiner à plat-ventre sur le tapis. Je n'ai plus arrêté. La saga familiale, les aventures de mes parents et grands-parents, constituaient le terreau des histoires que je racontais en dessins. Je ne savais pas encore écrire que je dessinais déjà des bulles avec des gribouillis dedans ! Cela venait bien entendu des bandes dessinées dont on me faisait la lecture alors que je ne savais pas encore lire : je me rappelle ma grand-mère Janine me lisant *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune* quand j'avais peut-être quatre ans et j'ai encore dans l'oreille toute la tirade « du zouave » de Tournesol, puisqu'elle faisait toutes les voix.

Par la suite, comment avez-vous perfectionné votre pratique précoce ?

En copiant, bien sûr. Copier ne m'a jamais donné très bonne conscience. Je pensais que ce n'était pas très bien. Je me faisais des posters pour ma chambre, avec des Lucky Luke, etc. J'ai même fait des bandes dessinées où j'ai utilisé des cases du *Totoche* de Tabary, en remplaçant les noms par ceux des copains pour en faire une saga personnelle. À côté de ça, je créais mes héros et dessinais mes récits qui n'allaient jamais bien loin car dans l'enfance on se lasse vite des histoires... mais j'ai bouclé des bandes de cinq ou six pages vers onze-douze ans.

Faisiez-vous déjà des recherches techniques ?

Comme aujourd'hui, j'ai toujours été accablé par mon incapacité à maîtriser les choses. Ça n'allait jamais. Je me rappelle ma conscience douloureuse de ne pas pouvoir tracer un cercle parfait à main levée quand j'étais petit ! Ou encore l'abîme de doute dans lequel me plongeait un personnage de Disney se découpant sur un ciel uniformément bleu. Je ne savais pas qu'on utilisait des masques, je ne connaissais pas la technique de l'aplat, les pistolets à projection... J'essayais donc de reproduire avec mes faibles moyens des choses qui me paraissaient éblouissantes, et mon arrière-plan était pourri, on voyait les raccords... Moins j'y arrivais, plus ça m'excitait et plus j'essayais : c'est comme ça qu'on progresse, qu'on découvre ses propres techniques... C'est ce mécontentement chronique que j'ai de ne pas pouvoir atteindre une espèce d'aisance absolue (qui serait d'ailleurs certainement le comble de l'ennui), qui me pousse à continuer à chercher des solutions.

Avez-vous en mémoire une grande découverte graphique ?

S'il ne fallait en citer qu'un, ce serait Sempé. Peut-être par admiration de son économie de moyens (une attirance des contraires) et pour tout le petit monde qu'il a créé, cette Arche de Sempé qui cherche à sauver toutes les silhouettes qui traversent son œuvre.

Quelles furent vos études ?

Bac littéraire, puis une année à l'école Hourdé pour préparer le concours des Arts Décoratifs, où je suis entré. Je m'y suis fait des potes, notamment un ami merveilleux, Frédéric Lemercier, pur graphiste, même essentiellement un typographe, merveilleux metteur en page, avec qui je vais essayer de faire de la bande dessinée ; c'est excitant. J'ai quitté les Arts Déco au bout de six mois parce que j'ai commencé à travailler très fort – principalement du story-board pour des vidéo-clips ou des films : c'était une façon de faire mes armes, pas si éloignée de la bande dessinée, rémunératrice... C'était amusant à faire. Et puis j'ai rencontré les gens d'Albin Michel qui m'ont demandé de faire un album. Ce fut *Brune*, d'où je suis sorti laminé après six années de labeur.

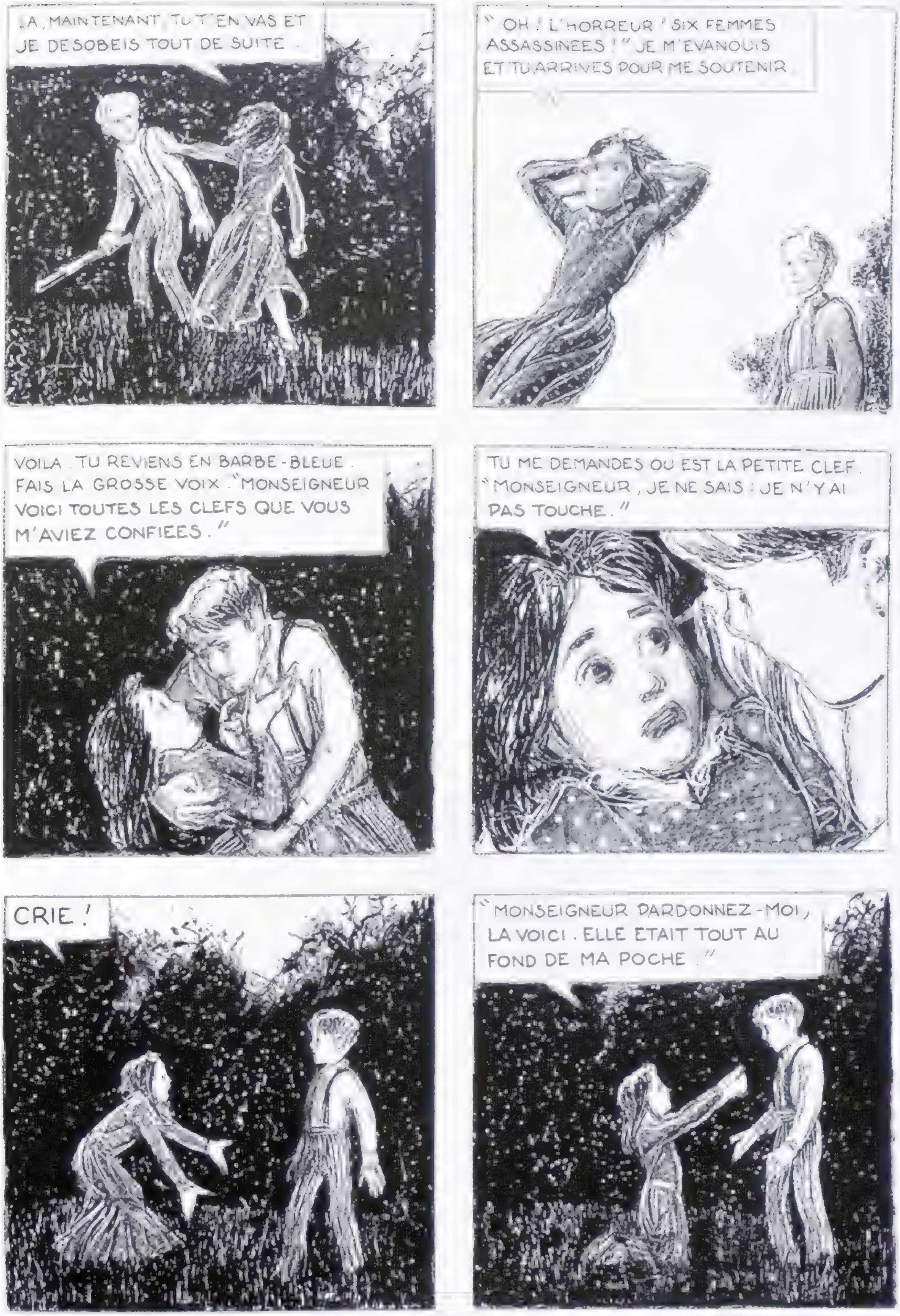
RACONTER DES HISTOIRES

Après cette longue expérience solitaire, comment en êtes-vous venu à travailler avec Joann Sfar et David B au scénario ?

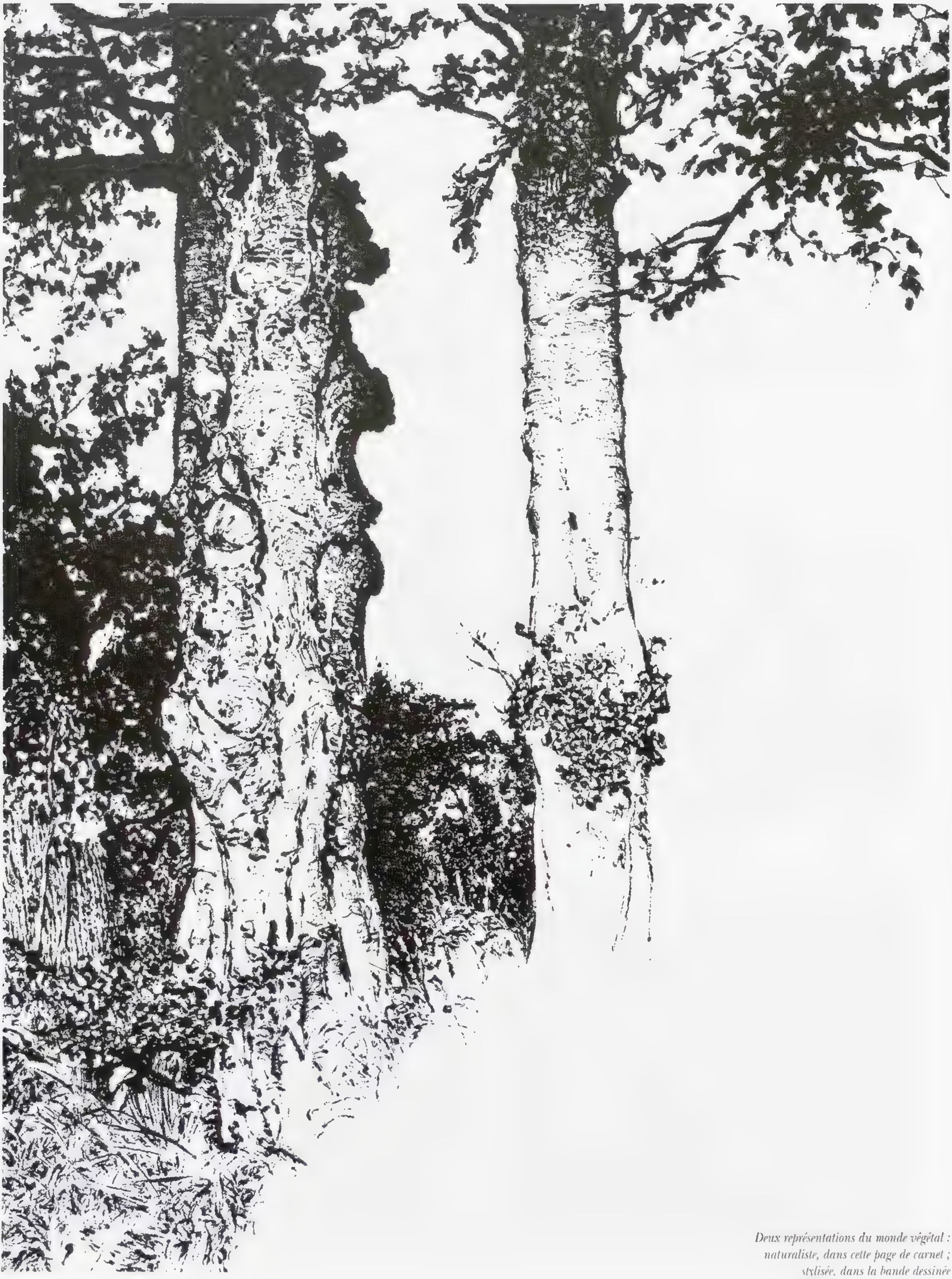
Quand j'ai commencé à faire ce métier, je pensais que je travaillerais toujours seul. Peut-être parce qu'aux Arts Déco je n'ai pas rencontré de gens comme moi : il ne m'est pas arrivé ce qui est arrivé plus tard aux gens de l'Association. J'ai donc longtemps cru que je serais tout seul. Après *Brune*, je travaillais encore chez moi sur des bandes dessinées de commande pour Bayard, des adaptations littéraires, des choses comme ça, qui ne sont jamais sorties en albums. Je voulais évoluer, changer... Et j'ai rencontré David B. qui m'a parlé de l'atelier Nawak et de l'Association. Je connaissais vaguement ces noms que Berbérian m'avait déjà cités lorsque je l'avais croisé deux ans auparavant dans un festival, mais je n'étais jamais allé voir ! Quand, du jour au lendemain, j'ai rencontré les gens de l'atelier, j'ai vu des gens tellement talentueux que je me suis dit « Voilà des amis, travaillons ensemble ! »[1] C'est curieux, il y avait jusqu'alors deux choses auxquelles je refusais de croire : les maîtres à penser et les générations. Je lisais des livres sur les surréalistes, sur Gide, ces gens qui allaient sonner à la porte de leurs aînés ou d'autres auteurs, qui se rassemblaient dans des groupes... et je me disais que ça ne ressemblait pas à la vie moderne, que tout ça était fini. Soudain, la même année, j'ai rencontré Alan – qui, sans être un maître à penser, a marqué mon existence – et les copains de l'atelier et de l'Asso, avec qui j'ai senti une communion générationnelle. Mes convictions ont été battues en brèche !

Quelles sont les différences entre vos relations de travail avec Joann et avec David ?

David m'a fait refaire ma première planche du *Capitaine écarlate*. À partir du moment où on a été d'accord, il était un spectateur heureux. Avec Joann, c'est toujours plus chaotique parce qu'on se travaille au corps, on s'observe... Pour *La Fille du professeur*, j'étais très présent sur le scénario : j'ai même écrit des pages, suggéré des modifications sur ses textes, ce qui était facilité par le fait que nous travaillions côte à côte à l'atelier. On se prenait le bec pour le bien de l'histoire. Quand on a recommencé à travailler ensemble


LA, MAINTENANT, TU T'EN VAS ET JE DESOBEIS TOUT DE SUITE.
" OH ! L'HORREUR ! SIX FEMMES ASSASSINEES ! " JE M'EVANOUIS ET TU ARRIVES POUR ME SOUTENIR.
VOILA. TU REVIENS EN BARBE-BLEUE. FAIS LA GROSSE VOIX. "MONSEIGNEUR VOICI TOUTES LES CLEFS QUE VOUS M'AVIEZ CONFIEES."
TU ME DEMANDES OU EST LA PETITE CLEF. "MONSEIGNEUR, JE NE SAIS : JE N'Y AI PAS TOUCHE."
CRIE !
"MONSEIGNEUR PARDONNEZ-MOI, LA VOICI. ELLE ETAIT TOUT AU FOND DE MA POCHE."

La voluptueuse », planche 5, adapté du Livre de Monelle *de Marcel Schwob,* Lapin *n°16, juillet 1997 © L'Association*



La Campagne à la mer © *Éditions Ouest-France*

Deux représentations du monde végétal : naturaliste, dans cette page de carnet ; stylisée, dans la bande dessinée sur *Les Olives noires*, j'ai eu quelques velléités à recommencer, mais il m'a bien remis à ma place, en quoi il a eu parfaitement raison. Maintenant je suis dans une logique de tentative de compréhension la plus aiguë possible de ce qu'il me propose : le texte arrive, pas question d'y toucher, il faut simplement le porter, le servir par l'image. Et Joann ne me passe rien.

Pourquoi, pour cette histoire, être passé à la plume ?

Parce que j'avais l'impression de cacher un peu mon trait derrière le lavis et mille techniques qui n'étaient pas l'épure du trait. J'ai conservé l'intermédiaire du crayonné, que j'ai finalement abandonné pour *Sardine de l'espace*, dont je reprends le dessin : je débouche mon stylo à bille, j'écris du texte en haut à gauche des cases et je dessine en dessous.

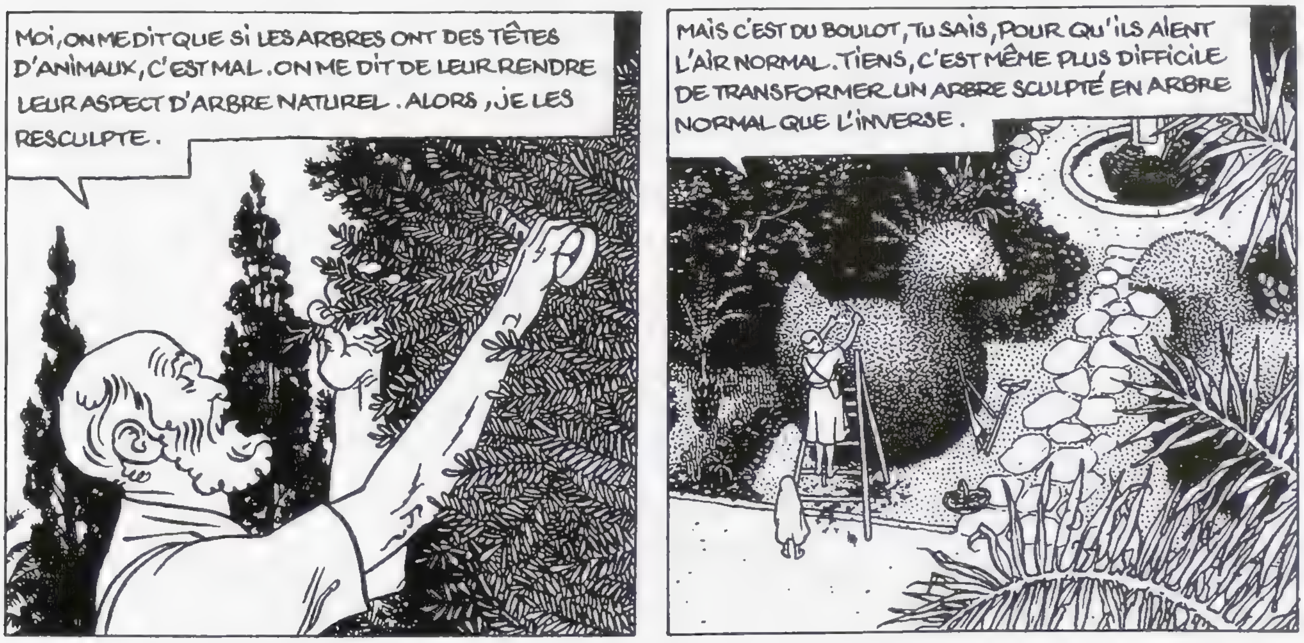
Sardine de l'espace *était destiné à un dessinateur très particulier. En reprenant le dessin, avez-vous changé d'approche ?*

Pas du tout. Joann et moi aspirons à écrire l'un pour l'autre comme on écrirait pour soi. Et même si l'on écrit pour quelqu'un, avec son esprit, son graphisme, on commence par écrire seul et pour soi-même. Curieusement, alors que *Sardine* est de loin ma série la plus fournie, puisque j'ai dépassé les 500 pages, je n'ai pas l'impression de plus maîtriser le scénario aujourd'hui qu'au début. Chaque scénario est achevé à l'arraché, sans jamais la certitude que le suivant sera à la hauteur ou même viendra… Je suis content que cela reste une petite bande dessinée d'une dizaine de pages avec un maximum de quatre ou cinq cases par page, parce que c'est une distance, peu évidente, que j'ai fini par maîtriser : en dix petites pages pour enfants je peux déjà raconter une histoire, qui doit être très rapide mais peut être assez substantielle… J'ai été le premier surpris de devenir le scénariste de cette série. J'en ai un peu sué au début mais nous avons très vite trouvé notre rythme de croisière et je me suis rendu compte que j'adorais écrire ces petites histoires pour les enfants, rigolotes, débridées, qui partent dans tous les sens…

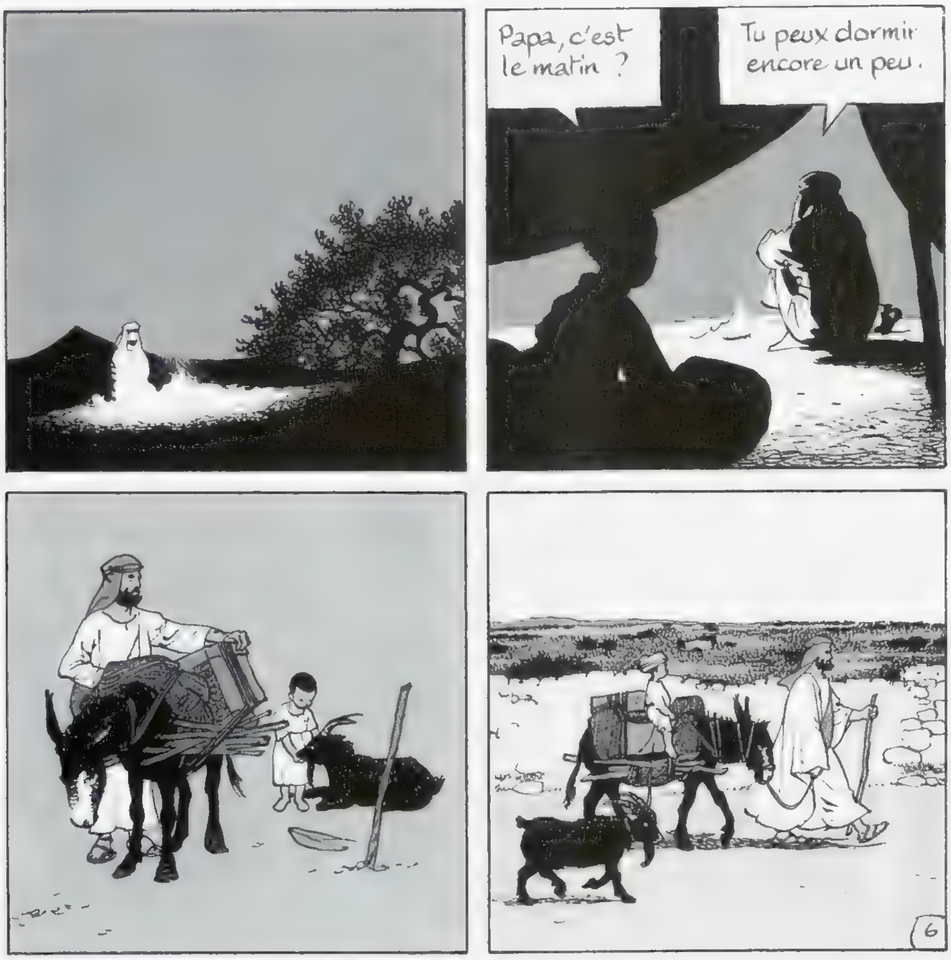
Quand j'ai créé *Ariol*, j'ai fait en sorte que ce soit complètement différent de *Sardine*, afin que je ne puisse pas me demander si une histoire conviendrait mieux à une série ou à l'autre. Un certain type d'imaginaire d'un côté, de l'autre un univers beaucoup plus proche d'*Alan* et de ma propre enfance, d'où je tire personnages et anecdotes. Je me souviens de la déflagration qu'a provoquée en moi *Le Petit Nicolas*. Jusque-là, je m'amusais bien avec mes copains. Mais soudain, la découverte, à neuf ans, de la caractérisation de chacun, de ces traits d'humour permanents sur toutes les aventures vécues dans une journée, a décuplé ma propre vie et a apporté à mon enfance l'impression consciente de vivre une saga. J'ai commencé à voir mes copains comme Alceste, Agnan et Joachim… Et j'ai toujours eu dans un coin de la tête l'idée d'écrire des histoires dans cet esprit, ce qui est un peu ce que j'essaie de faire.

Vous le faites en vous inscrivant dans un genre dont vous respectez les codes.

Certes, mais *Ariol*, est-ce vraiment des histoires pour enfants ? Je ne peux pas dire que j'écrive pour les enfants. Chez les grands auteurs que j'admire, Hergé, Goscinny, Franquin, je ressens tellement le côté journal intime, je me suis senti tellement de plain-pied avec leur existence, qu'il faut bien qu'ils aient mis dans leurs livres autre chose que l'idée toute faite qu'on se fait d'une littérature destinée aux enfants. Quand on voit apparaître une énième série pour enfants conçue vite fait pour les besoins de remplissage d'un magazine, il y a de fortes chances pour qu'on se retrouve avec une bande de gamins dont l'un est un peu gros, un autre porte des lunettes, le troisième est une fille… ou alors avec des animaux qui gambadent… Il y a un certain nombre de passages obli-


MOI, ON ME DIT QUE SI LES ARBRES ONT DES TÊTES D'ANIMAUX, C'EST MAL. ON ME DIT DE LEUR RENDRE LEUR ASPECT D'ARBRE NATUREL. ALORS, JE LES RESCULPTE.
MAIS C'EST DU BOULOT, TU SAIS, POUR QU'ILS AIENT L'AIR NORMAL. TIENS, C'EST MÊME PLUS DIFFICILE DE TRANSFORMER UN ARBRE SCULPTÉ EN ARBRE NORMAL QUE L'INVERSE.

Les Olives noires, *tome III © Éd. Dupuis*


Papa, c'est le matin ?
Tu peux dormir encore un peu.
6

Les Olives noires, *tome I* © *Éd. Dupuis*

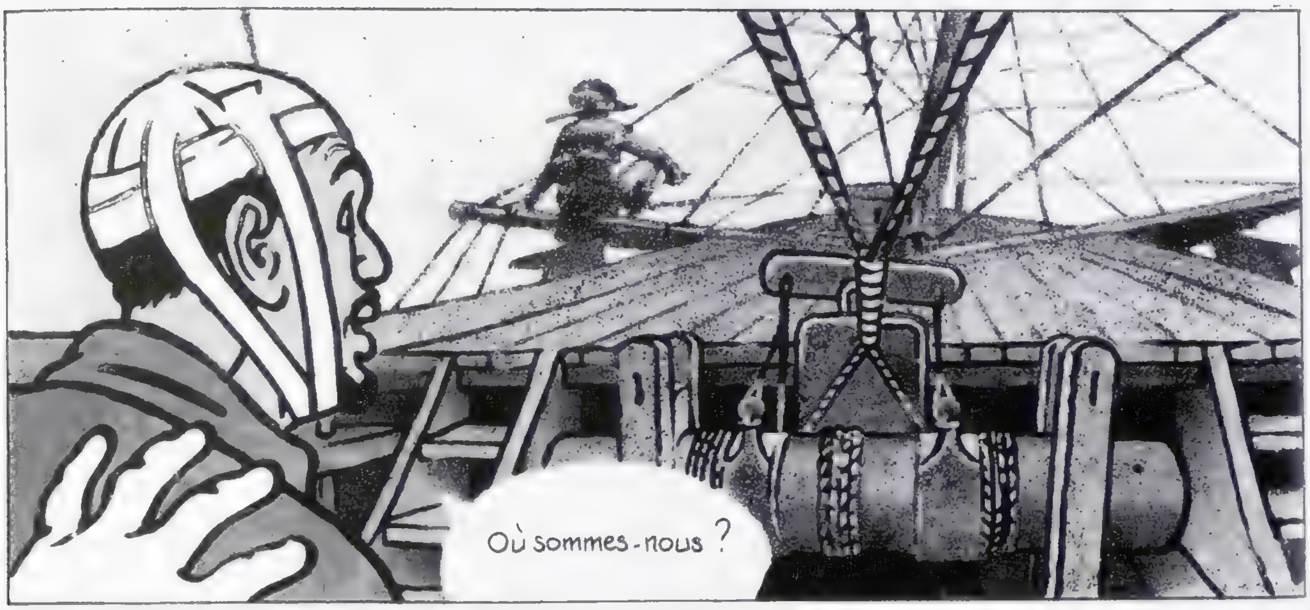
gés, qui peuvent être honnêtement faits, mais qui sont un peu du « à la manière de » et qui vivent en sangsues sur une tradition… De temps en temps – et c'est vraiment ce que j'essaie de faire – des auteurs se disent « Racontons notre vie de façon suffisamment simple et cristalline pour que ça fasse rire les enfants. » Si par le travail et l'entraînement on parvient à être de plus en plus léger et marrant, on peut raconter des choses de plus en plus sérieuses. Dans *Sardine* par exemple, je me mets à écrire des épisodes sur les hospices, sur l'adultère… Parce qu'une bonne bande dessinée est porteuse de toutes les dimensions de l'existence, je cherche un moyen, dans la tradition du conte pour enfant, d'aborder tout ce qui fait la richesse et le quotidien d'un homme fait, mais en le présentant de façon accessible aux enfants. Une enfance vraiment réussie est remplie d'exemples, d'engrais qui donnent envie de pousser et d'aller voir plus loin ce qui va se passer. Bien évidemment il faut que le soufflé ne retombe pas et que l'on puisse continuer à trouver dans la vie des aliments qui donnent envie d'aller plus loin. La rencontre avec Alan est de cet ordre : c'est très important de rencontrer des personnes âgées qui ne font pas désespérer de vieillir !

DU GRAPHISME ET DU STYLE

Alors qu'on peut rapprocher* La Fille du professeur *du burlesque,* La Guerre d'Alan *d'une certaine imagerie américaine de guerre,* Le Capitaine écarlate *irait chercher ses références du côté de Félix Vallotton…

Oui, en effet. Et pourtant, le procédé est le même : à part la couleur, c'est le même type de lavis, utilisé pareil : de l'encre et de l'eau, au pinceau. Selon une technique trouvée par hasard, dans mes carnets de croquis, en observant la façon dont l'encre diffuse dans l'eau, comment on peut la mettre en culture dans des petits pots. Cela m'a permis d'obtenir ce grain qui me tenait vraiment à cœur, ou ces traits inconstants, parfois bouffés aux mites… Je n'ai pas d'autre justification à cela que le plaisir de mon œil et, effectivement, l'allusion avouée à une époque, à un certain type de gravure… Grosso modo, je vais terminer *La Guerre d'Alan* comme je l'ai commencée, en ne me refusant pas quelques menus changements.

La constance du style est une question qui me taraude. J'ai placé *Les Olives noires* dans une certaine perspective, qui répondait à l'impression que me faisaient les premières pages que m'avait écrites Joann. Lequel n'écrit jamais plus de cinq pages d'affilée, si bien qu'on ne sait jamais où on va. La première scène, un père et son fils dans le désert, est très intimiste, très tendre. Croyant y voir la tonalité de la série, j'ai décidé d'être plus réaliste que dans *La Fille du professeur*, pour être plus de plain-pied avec les personnages, tout en restant assez simple. Je me suis obligé à une exigence anatomique, un réalisme qui commence à me peser un peu, à mesure qu'on avance dans ce récit qui se fait plus chaotique, plus cru, plus âpre, parfois plus grimaçant. Peut-on changer de dessin au cours d'une série ? Ce ne sera pas le cas du troisième album, qui reste dans la même tonalité, mais peut-être le suivant sera-t-il différent. Si on veut tenir longtemps, il me faudra louvoyer comme j'en ai l'habitude, pour éviter la « sclérose en cases ». De son côté, Joann a tenté de sortir du découpage en « gaufrier » avec lequel il a commencé la série, mais je n'ai pas voulu. Je n'ai pas eu envie de dessiner des « cases de bande dessinée », ces passages obligés dès qu'on commence à « découper » beaucoup. J'aime bien cette contrainte de l'« écran », ces cases de dimensions constantes, parce que ça oblige à trouver des solutions très subtiles. Quand je lis la séquence du désert dans le scénario de Joann, je me rends compte que j'ai à dessiner un nombre infini de cases où il ne se passe rien : une discussion entre deux personnages dans un désert, de nuit ! Si

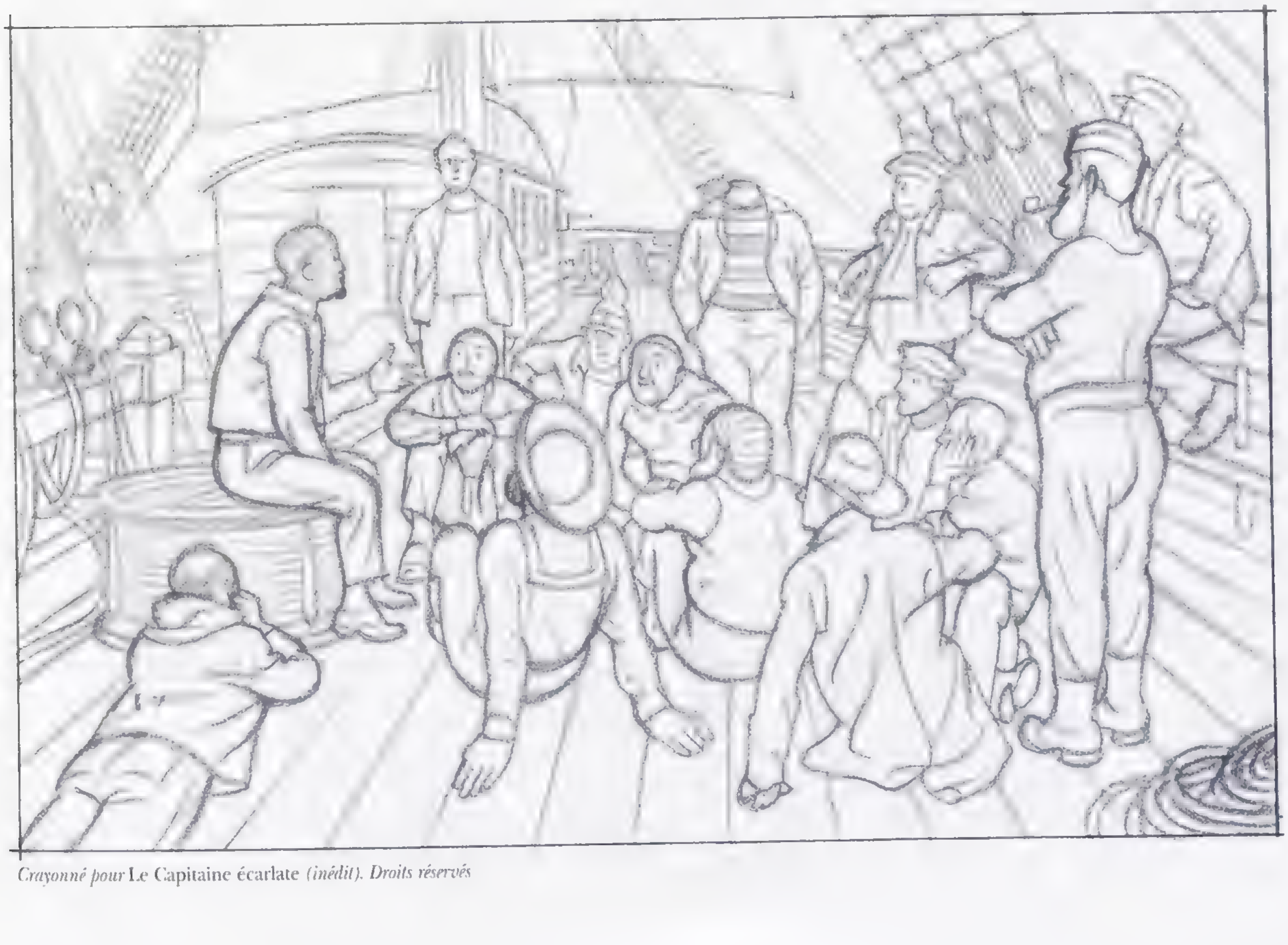

Où sommes-nous ?

Le Capitaine écarlate © Éd. Dupuis

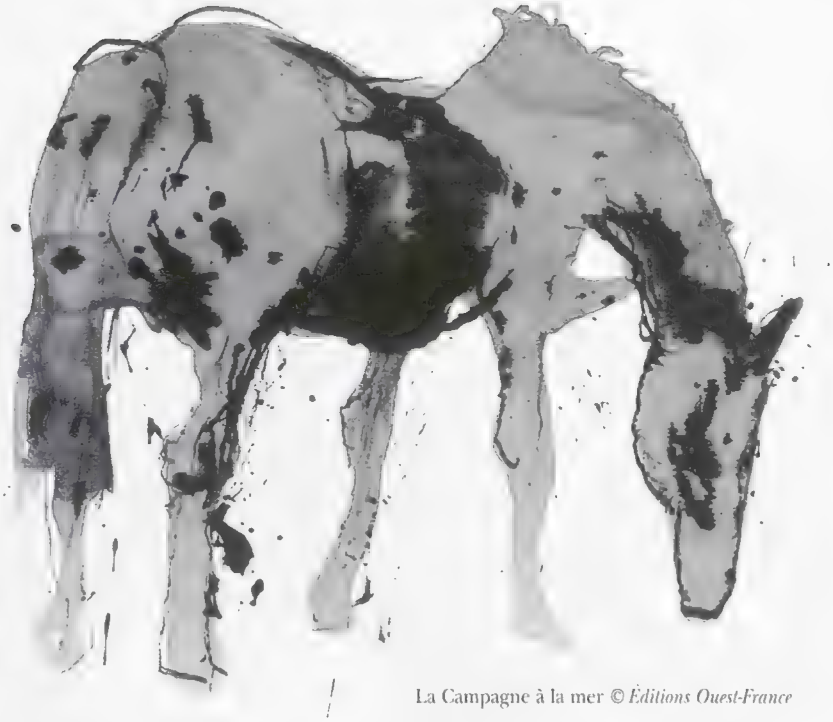
j'avais la ressource de cases de dimensions différentes, je l'utiliserais à fond pour me donner à moi-même l'impression que je diversifie les choses, que je les enrichis, que je les enlumine. Moi, j'aime mieux avoir à m'en sortir avec des cases rigoureusement de mêmes dimensions, qui m'évitent de tomber dans ce que je considérerais, pour ce récit, comme un travers, et m'obligent à trouver des solutions de cadrage, où un simple basculement par rapport à l'horizon va dire quelque chose.

Pour cette série, vous avez confié les couleurs à Walter.

Quand on s'est lancé dans *Les Olives,* ça m'embêtait de ne pas faire les couleurs de ces premières pages, tant je voyais ce crépuscule sur le désert, cet enfant qui joue avec les sauterelles... Je n'avais qu'une envie, c'est de sortir ma boîte d'aquarelles. C'est Joann qui m'en a empêché, en me disant que j'allais y passer ma vie. Il m'a dit « Pense qu'on fait de la série Z. On fait des livres où on met tout ce qu'on peut, toute notre vie, mais on ne peut pas passer cent-sept ans sur chacun d'entre eux. » Or j'ai cette capacité à tomber dans mes propres images, à m'appesantir sur un truc parce que ça me plaît.



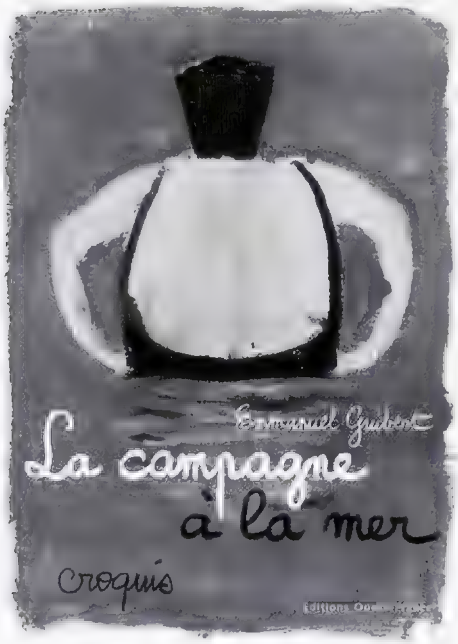
Crayonné pour Le Capitaine écarlate *(inédit). Droits réservés*



La Campagne à la mer © *Éditions Ouest-France*

CROQUIS D'OBSERVATION

La grâce de notre boulot, c'est que lorsque l'on est concentré sur son dessin, on est au plus profond de soi-même, et en même temps on est parti. Et je trouve qu'il n'y a rien de tel. Après une période où on a beaucoup exprimé, il faut de nouveau absorber : après *Brune,* l'éponge était vraiment pressée et le besoin se faisait sentir de façon telle que j'ai décidé du jour au lendemain de faire du dessin d'observation « disciplinairement », c'est-à-dire de façon systématique : au bas mot un croquis par jour pendant un certain temps. Je me suis donc acheté une belle pile de carnets, je suis sorti avec et ai commencé à dessiner ce qu'il y avait autour de moi. J'ai tenu longtemps, puis j'ai relâché la ceinture, mais je continue à le faire très régulièrement. C'est ce qui m'a fait le plus de bien ces dix dernières années : aujourd'hui mon dessin me remercie de m'être mis dans l'œil un certain nombre de choses par le biais des croquis d'observation exécutés depuis dix ans. De plus, le fait d'utiliser des techniques qui contrarient le papier, avec des outils inattendus, m'a aussi fait découvrir des procédés que j'ai ensuite réutilisés dans mes albums. En faisant ces croquis, je sens le dessin se libérer, se dilater, aller plus aisément dans des zones où il ne s'aventurait pas auparavant. Il y a des royaumes qui se refusent à vous pendant un certain temps ; il y en a dont je me sens toujours exclu. Le cheval, par exemple : j'en ai dessiné pas mal, mais ce n'est pas mon monde. Les mains, pendant un certain temps, n'ont pas été mon monde. Et un jour j'ai pénétré dans le monde des mains, grâce au croquis. Plus précisément par l'observation : le croquis n'existe pas, c'est la trace qui reste d'un moment où on a regardé quelque chose. C'est à cela qu'il sert. Les vêtements, le drapé, sont un bon exemple de son utilité : si on aime la bande dessinée, quand on est gosse, on se colle dans l'œil les techniques des auteurs qu'on admire. On a ainsi vu des générations de gens qui ont dessiné des vêtements *d'après Jacobs,* en ayant recours à des solutions qui ne sont pas senties, pas comprises, pas satisfaisantes. Jusqu'au jour où on commence vraiment à se coltiner une épaule, un bras plié, le pli d'un pantalon… Je suis étonné du plaisir et de la satisfaction qu'a pu m'apporter, certains après-midi, le dessin du pantalon d'un gus pendant un trajet en métro. Et puis à la prochaine station, il va emporter ses jambes avec lui : il faut donc faire vite…



La Campagne à la mer © *Éditions Ouest-France*

Allez-vous donner un prolongement éditorial à ces travaux d'observation ?

En octobre va sortir mon premier livre de croquis, aux éditions Ouest France, qui sera peut-être le premier d'une série. C'est un gros boulot de sélection de dessins, d'autant que j'ai souhaité les associer à mes carnets d'écriture, remplis de croquis littéraires (procès verbaux de conversations notés tels quels, proverbes glanés ici et là, etc.). On a décidé de commencer par un livre de 150 pages sur la Normandie.

Est-ce de cette pratique que vient le passage du dessin presque hyper-réaliste de* Brune *à un dessin plus expressif mais beaucoup plus économe ?

Sans doute le croquis, mais aussi la « bouteille », l'expérience. Je prépare un livre avec un copain reporter-photographe, Didier Lefèvre. Nous allons procéder comme avec Alan : j'ai enregistré ses souvenirs de missions. En regardant ses planches contact, je l'ai interrogé sur les circonstances de certains clichés, ce qui s'est passé entre deux photos… La bande dessinée peut venir s'insérer dans cette voie étroite laissée par ses reportages photographiques. Nous avons découvert que nous étions cousins : il photographie, je croque… (nous nous sommes même posés la question de voyager ensemble…). Et nous sommes arrivés à la conclusion que pour bien photographier, pour bien dessiner, il faut bien vieillir, c'est-à-dire qu'il ne faut pas se racornir, se scléroser, se renfermer, il faut rester en vie. Quiconque, quoi qu'il fasse, est menacé par le train-train. Le croquis m'a servi à cela aussi : une aération pour que mon dessin reste une émanation de moi, qu'il exprime ma présence au monde…

Lorsqu'on se met à comprendre mieux ce qu'on dessine, on le synthétise mieux, on est plus économe.

Généralement, quand on en remet beaucoup, c'est qu'on tourne autour de quelque chose de problématique. Quand une partie du voile se lève, cela permet tout simplement de passer à autre chose. Dans *Brune*, tout – les anatomies, les perspectives… – cherche à affleurer à la surface, à prendre sa place : il est clair que je ne me sens à l'aise avec rien de tout cela, je me sens incapable de m'en sortir, tout en ayant une fringale de le faire. Donc j'essaye de tout border, au détriment de ce que je raconte. Puis vient le moment où cette nécessité se fait moins forte parce que l'essentiel se dégage, en l'occurrence la nécessité de raconter bien une histoire et parce que votre dessin, s'il a bien évolué, vous sert dans ce propos en allant plus naturellement à l'essentiel.

ALAN

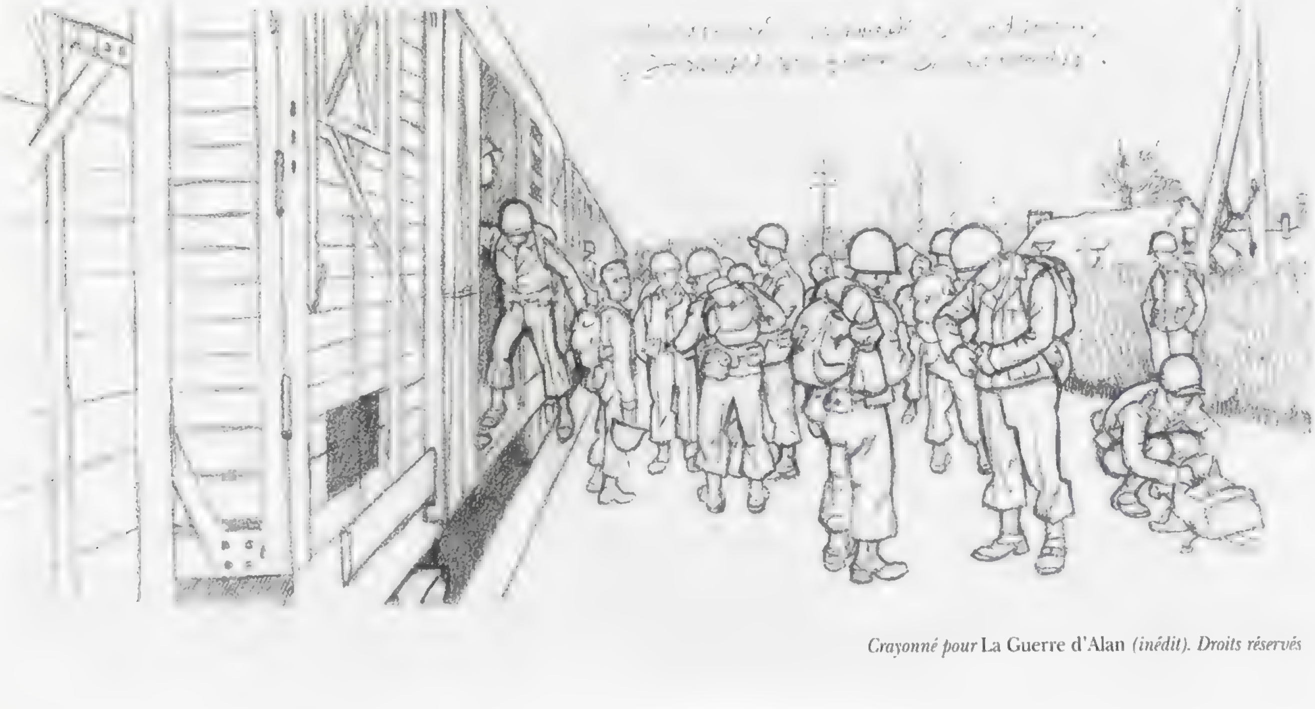
J'ai rencontré, en écoutant ce septuagénaire me raconter sa vie, tant de résonances en moi avec des choses très intimes, qui correspondent tellement à ce que je veux dire sur la vie, que j'ai pensé « qu'il le dise ou que je le dise, c'est pareil. » Dans la formation de tout artiste, il est un temps où il est infantilisé par les grandes œuvres : « Oh là là, d'autres ont fait ça, à quoi bon se lancer, je ne serai jamais à la hauteur… » Puis on se dit : « Ils l'ont fait, donc c'est fait, déposé, consultable. » D'infantilisant, cela devient libérateur : « À moi de faire aussi quelque chose, à côté, qui restera ou pas, peu importe. » L'essentiel est que des gens puissent dire quelque chose de l'ordre de l'expérience humaine, et que ça reste. Alan n'a pas eu ma vie, nous étions différents, mais avions suffisamment de choses en commun pour se comprendre et s'apprécier, et il a dit des choses sur l'enfance et la sortie de l'enfance qui m'ont suffisamment marqué pour que j'en sois plus que le témoin. Je n'ai pas l'impression de servir un autre propos que le mien en racontant les histoires d'Alan – et en même temps ça m'a donné cette liberté que l'on a quand on rapporte la parole d'un autre en pleine confiance. Il m'est parfois difficile de justifier devant autrui ma propre parole (comme je dois le faire en répondant à des questions sur moi-même, par exemple…) mais je n'ai aucune difficulté à parler d'Alan parce que c'est Alan – et pourtant il est clair qu'en même temps c'est moi. Parce que c'est lui, l'énergie qui est la mienne lorsque je me mets au travail sur ses pages est intacte lorsque je dois en parler. Par sa présence, Alan a rendu extrêmement précieux des moments de mon existence et le travail que je fais aujourd'hui consiste essentiellement à *rester avec lui*[2]. Sa parole a la qualité qu'ont les grands conteurs ou les grands littérateurs, qui est d'être une parole vivante. Quand les premières histoires ont paru dans *Lapin*, j'avais déjà quelques soutiens non négligeables – à commencer par celui de Jean-Christophe Menu à L'Association –, mais beaucoup de gens me disaient « Il n'y a rien, là-dedans… Ça ne raconte rien… » J'étais pourtant confiant et je pense qu'on peut aujourd'hui reconnaître la valeur de sa parole.

Est-ce parce que vous connaissiez l'Association que vous avez pensé possible d'en faire un livre ?

Il y avait quand même des précédents, comme *Maus*, qui m'a fortement marqué. Je l'aurais donc fait de toute façon, mais il n'aurait pas eu la même forme, parce que j'aurais sans doute cherché à le formater pour le proposer à des éditeurs traditionnels. Je me serais senti moins libre… Je trouve que la bande dessinée est un mode d'expression qui convient parfaitement à la biographie. Je suis un lecteur émerveillé des biographies de Jijé. Il y a une incursion de l'adulte dans ses histoires comme il n'y en a dans aucune bande dessinée pour la jeunesse, et c'est en grande partie dû à leur nature biographique.

Comment se déroule votre travail de transcription des paroles d'Alan ?

Je fais d'abord un décryptage systématique, où je consigne le moindre grommellement. Alan me parlait français, celui qu'on peut lire dans



Crayonné pour La Guerre d'Alan *(inédit). Droits réservés* les albums : un français d'étranger merveilleusement nuancé. Je relis constamment mes petits carnets. Puis je m'attaque à une période, je vais chercher dans l'ensemble des carnets ce qui a trait à cette période, que j'essaie de remettre dans l'ordre chronologique, dont je rapproche les différentes versions (on a parlé cinq ans ensemble, et il a raconté certains épisodes plusieurs fois). J'en choisis les éléments les plus juteux, les plus significatifs, les mieux exprimés. Une fois que j'ai mis bout à bout ces anecdotes, j'écris en employant rigoureusement ses mots (parfois il me corrigeait par la suite) et en les distribuant dans les cases.

Contrairement aux* scénaristes *que sont Joann Sfar ou David B., Alan est un* orateur *qui ne vous donne pas des histoires à dessiner, et qui n'a pas sur votre travail le regard* de dessinateur *qu'ont les autres. Cela fait-il une différence ?

La grande différence, c'est que c'était ses souvenirs que j'apportais à Alan sous forme de dessins. Aussi troublante que puisse être la confrontation, il joua le jeu à 100% dès les premiers dessins qu'il vit. Même s'ils ne coïncidaient pas avec ce qu'il avait vécu, il considérait que c'était ma part et que j'avais toute latitude de faire ce que je voulais. Il m'a juste repris sur des éléments techniques très spécifiques. Alan avait une sensibilité artistique très développée. Il a écrit des poèmes, fait de la poterie, joué du piano… mais toute sa vie a comploté à le détourner de sa vocation. En revanche, il admirait l'expression artistique des autres. Cela a d'ailleurs contribué à atténuer la différence d'âge qui nous séparait en lui faisant adopter une position de respect vis-à-vis de moi, miroir de celle que je pouvais avoir vis-à-vis d'un homme de soixante-dix ans couturé de partout… Cela nous a aidé à avoir le même âge dans nos conversations. Dans mon travail avec Joann ou David, il y a un côté qui s'adresse à chacun d'eux et à la connaissance que j'ai d'eux-mêmes et de leurs goûts. Le côté épistolaire de la bande dessinée est très plaisant : tu m'envoies mon scénario, je te renvoie mon dessin… ce sont des lettres qu'on s'adresse.

Certains épisodes d'*Alan *se terminent comme si le téléphone avait interrompu votre enregistrement…

Il n'y a pas de véritables « procédés narratifs ». La question est toujours de savoir quand s'arrêter, où s'arrêter. Au sein d'un même épisode d'*Alan*, je passe par des petites émotions, des moments où il raconte des choses qui se passent. Mais ces pics arrivent rarement à la fin. Je me rends compte que lorsque la fin d'une histoire n'est pas à la hauteur, elle a tendance à oblitérer, dans l'esprit du lecteur, le souvenir qu'ils ont du parcours qu'ils viennent d'effectuer en la lisant : si ca retombe, si c'est mou à la fin, on ne sait pas gré à l'auteur de nous avoir quand même intéressé à divers moments dans l'histoire. Je trouve au contraire qu'il y a quelque chose de très vivant à ne pas tenir constamment les promesses d'un récit ; je dirais même que les moments de « vasouillage » sont nécessaires aux regains d'intérêt... La bande dessinée étant un mode d'expression souvent bref, on devait souvent se situer dans un paroxysme permanent. À partir du moment où on ne se limite plus à la quarantaine de pages des albums classiques, on peut se permettre de raconter un temps mort. J'ai adoré dessiner un trou de mémoire, dans cet épisode qui se conclut par Alan se souvenant du nom d'un philosophe qu'il ne retrouvait pas.

Preniez-vous des notes pendant vos conversations enregistrées?

Je faisais des croquis d'Alan en train de parler, de son environnement… et de temps en temps, quand le besoin s'en faisait sentir, il me faisait un petit dessin si je lui demandais de me préciser quelque chose : un grade, sa gamelle, sa façon de tenir sa mitrailleuse. Je fais ce travail à sa mémoire, au double sens de le maintenir en vie et de célébrer la mémoire colossale de cet homme.

Lorsque j'achève un *Alan*, je suis épuisé tout en ressentant la nécessité impérieuse de continuer. Il faudrait aller jusqu'au bout pratiquement d'une traite. Mais ce serait risqué… S'interrompre, ce pourrait aussi risquer de perdre de vue la raison de le faire… Pourtant, il suffit que je remette le magnétophone en marche et que j'entende la voix d'Alan pour qu'il me redise « Vas-y ! » Paradoxalement, la guerre, par où j'ai commencé son récit, est ce qu'il y a de plus extérieur, de plus anecdotique… Que les gens se soient sentis proches de ce qu'il y raconte m'encourage, parce que le récit de son enfance est encore plus poignant et plus vrai que ce que je ferai jamais avec la période de la guerre. J'aurais d'ailleurs voulu commencer par l'enfance, mais sa maladie en a voulu autrement. Je ne le regrette pas : après avoir pris connaissance des trois tomes de *La Guerre d'Alan*, le lecteur sera encore plus touché de découvrir ce par quoi est passé le petit garçon des trois tomes de *L'Enfance d'Alan*. Puis viendra un dernier tome intitulé *Alan*, sur nous deux, que j'écrirai, mais je ne sais pas quand : parfois je sens que c'est pressant, parfois non.

Emmanuel Guibert en conversation avec Alan. Photo Dada

Je suis soucieux de perdre le moins de souvenirs possible et en même temps j'aime bien ce que la mémoire fait à mon souvenir d'Alan. Et je pense que c'était bien de ne pas le faire maintenant, parce que la maladie d'Alan – un an et demi d'un cancer redoutable – a pris le pas sur le reste. J'attends donc que les choses s'équilibrent dans ma mémoire.

L'enseignement que j'ai tiré de l'épisode *Brune*, c'est que je peux compter sur une chose : ma force de travail, mon opiniâtreté, mon désir d'aller au bout. A l'orée du boulot sur *Alan*, je me suis dit que la tâche était gigantesque, mais que j'arriverais au bout. On a besoin de rouler un peu les mécaniques avant de se lancer dans un boulot, en se disant « Je peux le faire. »

Ce projet de longue haleine sera-t-il interrompu par d'autres ouvrages ?

Je commence sérieusement à penser faire quelque chose pour ma fille… Je suis content de remplir petit à petit sa bibliothèque avec *Sardine* et *Ariol*… Je voudrais faire des vrais livres pour enfants, mais je ne suis pas encore sorti du mécanisme d'infantilisation que j'évoquais : j'ai encore des phares plantés devant ce rivage, qui m'empêchent d'y accoster. J'admire Sempé, par exemple, *Marcellin Caillou*, *L'Ascension de Monsieur Lambert*…, tous sont de grands livres. Du coup, je commence à écrire des livres pour enfants, puis ils se complexifient à mesure que je les écris. Il se remplissent, plutôt ; ils sortent du format de livre pour enfants et deviennent des bandes dessinées. Il faudrait pousser cela jusqu'au bout pour ensuite en tirer le suc, un concentré intéressant[3].

J'aimerais aussi beaucoup que la publication de mes carnets de croquis se poursuive, car cela me permet de montrer une partie de mon travail qui n'a pas grand chose à voir avec la bande dessinée et qui me permet de dire des choses que je ne dis pas par ailleurs.

Mais il y a surtout ce projet avec mon copain photographe, qui mériterait au bas mot autant de volumes qu'*Alan*, ce que je ne pourrai pas faire. Nous allons donc raconter ensemble une mission en Afghanistan dans deux tomes de la collection « Aire Libre » de Dupuis, qui paraîtront en 2003. Ils seront complétés par un volume de photos et entretiens sur les autres missions, à paraître la même année aux éditions Ouest France. Et après, on verra. ■

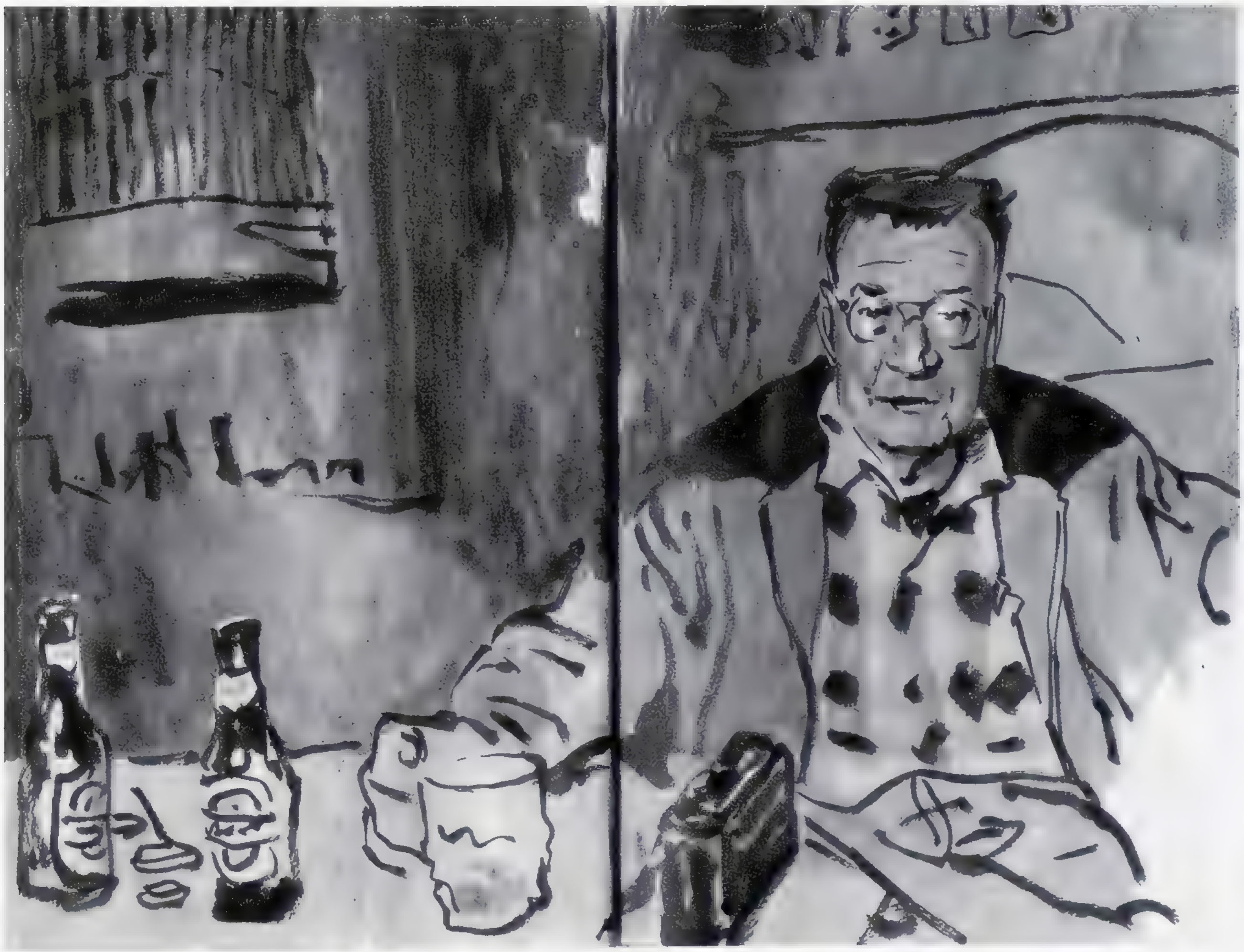
Propos recueillis au magnétophone
le 8 mai 2002
retranscrits par Gilles Ciment
relus par Emmanuel Guibert

---

[1] Sur l'atelier Nawak atelier des Vosges, lire plus loin l'article de Dominique Hérody.

[2] Alan Ingram Cope est décédé au cours de l'été 1999, huit mois avant la parution du premier volume de *La Guerre d'Alan*.

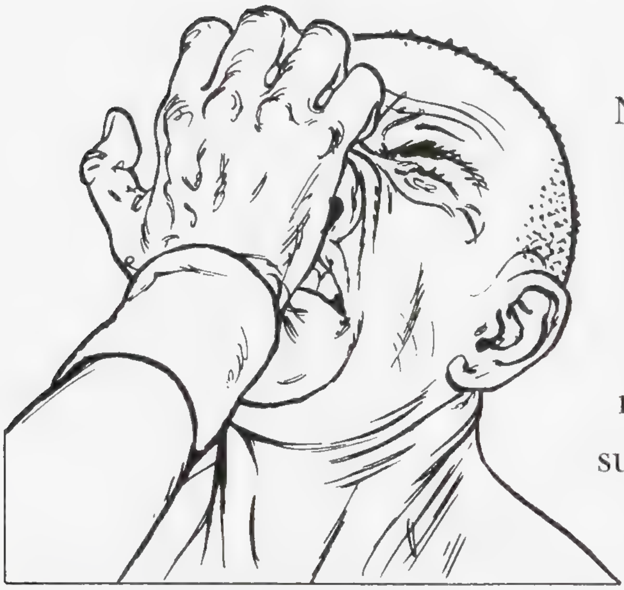
[3] Depuis l'enregistrement de cet entretien, Emmanuel Guibert a entamé l'écriture d'histoires pour enfants, et en a achevé quatre au cours de l'été 2002…



Portrait d'Alan, 1995 (pages de carnet, inédites)

Droits réservés

La saveur des olives noires



Les Olives noires, *tome 3* © *Éd. Dupuis*

Nul ne peut prédire ce qu'il adviendra des *Olives noires.* La série, dont le troisième volume (qui débute par la planche 93, dans la continuité des épisodes précédents) paraît en janvier 2003, se développe manifestement de façon instinctive et non préméditée, surprenant à l'occasion son premier lecteur, à savoir Emmanuel Guibert quand il reçoit le scénario de Joann Sfar.

L'importance que prendra ou ne prendra pas tel personnage, les ruptures de ton entre des scènes tantôt épiques (à la *Petrus Barbygère*), tantôt intimistes (à la *Pascin*) et quelquefois philosophiques (façon *Chat du rabbin*) ou fantastiques (à la manière du *Professeur Bell*), tels sont les vecteurs d'une narration qui se développe comme le lierre et dans laquelle toutes les préoccupations des auteurs paraissent susceptibles d'entrer tôt ou tard. A-t-on lu beaucoup de bandes dessinées dont les protagonistes prennent le temps – comme dans les films de la Nouvelle Vague – de discuter de sujets aussi divers que le sexe, la religion, la cuisine ou les techniques de combat à mains nues ? Ce qui, par delà son apparent classicisme (albums cartonnés de 48 pages, mise en page en « gaufrier » immuable, couleurs en aplats) fait des *Olives* une BD innovante et moderne, c'est bien cette liberté d'accueillir en son sein toutes les digressions, d'emprunter tous les chemins de traverse. Le titre lui-même, aussi peu prescriptif que possible, se contente de charrier un parfum de Méditerranée.

L'intrigue n'a d'ailleurs pas d'autre enjeu explicite que cette question : le petit Gamaliel (orphelin de mère) retrouvera-t-il son père dont il a été séparé au terme des douze premières pages ?, et encore la question passe-t-elle le plus souvent au second plan. Avide d'apprendre, le gamin se laisse retenir par chacune des rencontres qu'il fait, prenant toute situation qui s'offre comme une occasion d'expériences nouvelles et d'enseignements. Héros malgré lui d'une chronique d'apprentissage, il est aussi l'intercesseur par les yeux duquels nous nous avançons avec candeur dans un monde différent (par l'éloignement historique) et complexe (un pays occupé, des peuples et des croyances qui s'affrontent). Il serait faux, cependant, de le décrire comme vierge de tout préjugé. Au contraire, élevé dans les principes les plus dogmatiques du judaïsme[1], il découvre la relativité des leçons prodiguées par son père, qui se révèlent n'être pas forcément la seule et unique Vérité admise par tous[2].

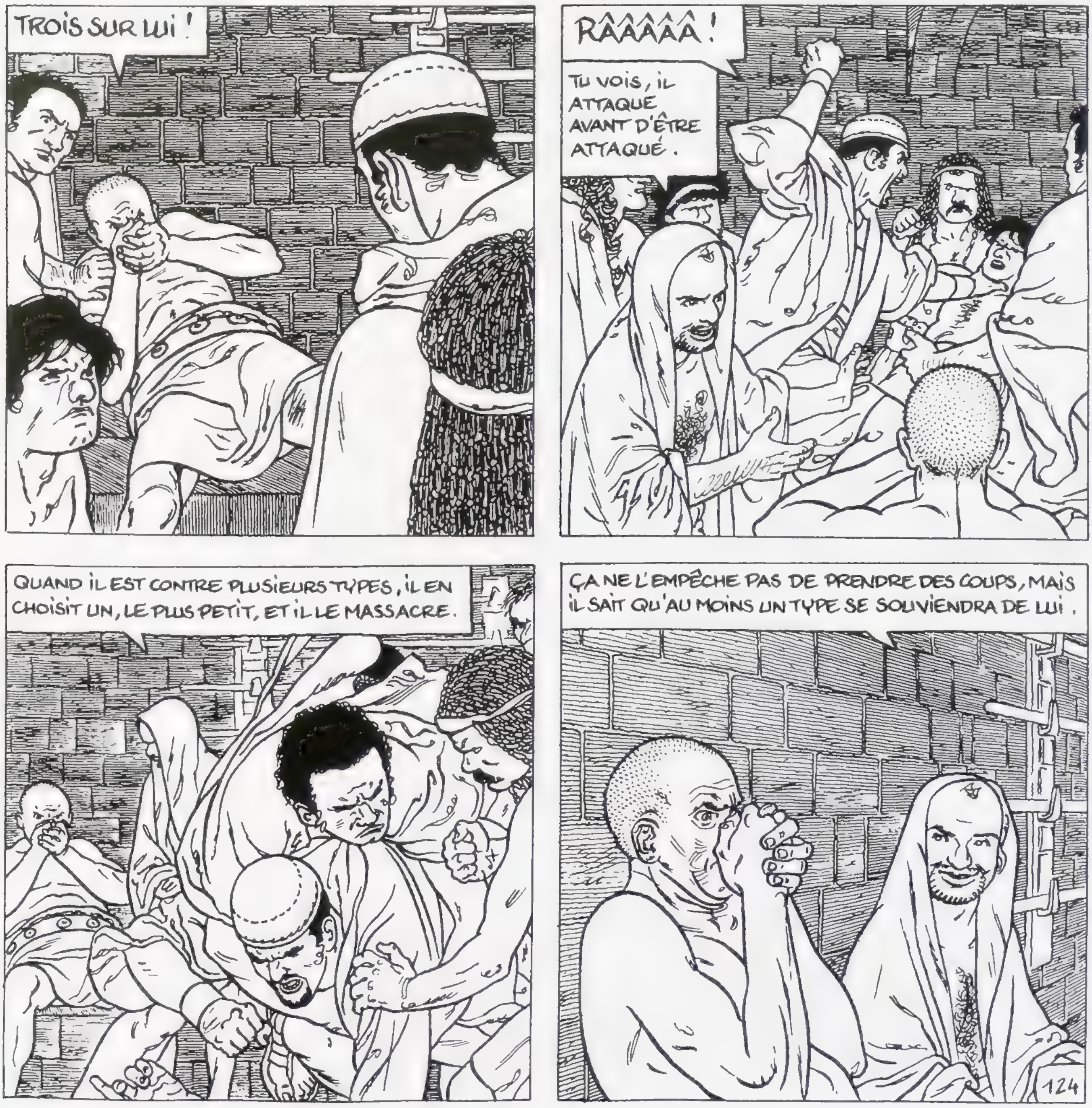
S'il y a un message philosophique à retenir des *Olives noires*, c'est bien celui d'une invitation à la tolérance et au respect des différences, qu'elles concernent les usages sociaux, les mœurs sexuelles ou les croyances. Et ce message est en parfaite harmonie avec l'esthétique de l'œuvre, qui est essentiellement syncrétique. Au métissage des cultures répond la polyphonie des thèmes et le mélange des registres.

L'un des grands ressorts narratifs de Sfar est d'opposer la rigueur de la Loi (incarnée dans les forces d'occupation romaines comme aussi dans le dogme religieux : « *Il est dit… / Il est écrit…* ») aux préoccupations les plus terre-à-terre, aux ressorts les plus élémentaires de la condition humaine : se soigner, manger, baiser, survivre. De même, il ose et réussit la synthèse quelque peu sacrilège entre la « noblesse » volontiers prêtée au monde antique – avec ses hiératiques personnages en toge déambulant parmi des colonnades – et la trivialité d'une langue parlée qui est celle de la rue aujourd'hui. Aux antipodes d'une Marguerite Yourcenar ou d'un Flaubert, modèles littéraires auxquels Jacques Martin n'eut de cesse de vouloir ressembler, il fait de ses héros (dont, par ailleurs, les personnalités contrastées s'affirment toujours plus au fil des pages) nos frères, nos semblables, capables de s'écrier « connards ! » ou « on se casse ». Plus soucieux de trouver une vérité des comportements que de reconstituer un parler d'époque – tentative toujours aléatoire et qui débouche généralement sur un ton empreint de solennité.

La mise en images d'Emmanuel Guibert, exemplaire complice, est au diapason du projet narratif. D'une grande lisibilité, inspirée par une volonté de simplicité et d'efficacité, mais au carrefour d'influences multiples et capable d'intégrer toutes sortes de modulations sans perdre son identité. On retrouve ici les échos de l'imagerie pieuse traditionnelle, là le souvenir du peplum hollywoodien, ailleurs l'héritage des bandes dessinées historiques. Quant au trait, il passe, selon les moments, d'une épure linéaire presque hergéenne à un vérisme anatomique à la Cuvelier, le décor étant tantôt réduit à presque rien, tantôt traité avec un luxe de détails relevant d'une intention proprement décorative (je songe notamment à la végétation dans le tome 3). La débauche d'expérimentations, en termes d'outils et de techniques graphiques, dont témoignent les Carnets du dessinateur (voir le récent *À la campagne* chez Ouest France) semble aboutir, en ces pages lumineuses, à son précipité : un dessin classique où se recueille la vie même. ■

---

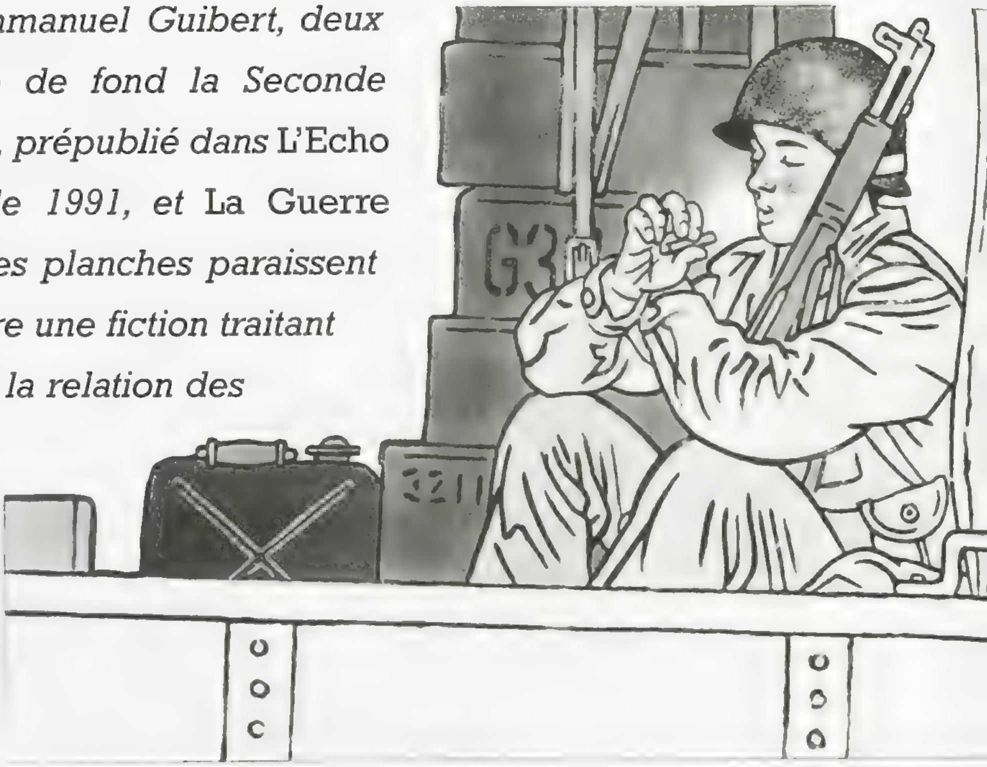
1. Pour une analyse de la judéité dans la production personnelle du scénariste des *Olives noires*, lire l'article de Nicolas Dessaux, « L'Arbre et le Livre. Kabbale et Torah dans l'œuvre de Joann Sfar », *9e Art* n° 6, p. 123-126.
2. L'histoire comporte un arrière-plan autobiographique. « *J'ai mis mon père en scène, j'ai reçu une éducation assez religieuse et l'anecdote du début est vraie. Quand j'étais petit, il m'avait amené à la synagogue et je suis revenu en pleurs, je trouvais que les gens priaient trop fort, je ne voulais surtout pas y retourner.* » Propos de Sfar recueillis par Frédérique Pelletier, *Politis* n° 656, 21/06/01, p. 22.


TROIS SUR LUI !
RÂÂÂÂÂ !
TU VOIS, IL ATTAQUE AVANT D'ÊTRE ATTAQUÉ.
QUAND IL EST CONTRE PLUSIEURS TYPES, IL EN CHOISIT UN, LE PLUS PETIT, ET IL LE MASSACRE.
ÇA NE L'EMPÊCHE PAS DE PRENDRE DES COUPS, MAIS IL SAIT QU'AU MOINS UN TYPE SE SOUVIENDRA DE LUI.
124

Une leçon de combat à mains nues dans Les Olives noires, *tome 3 © Éd. Dupuis*

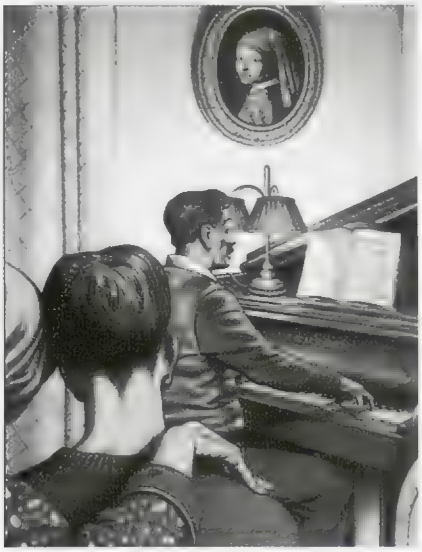
Les Guerres d'Emmanuel

Dans la production d'Emmanuel Guibert, deux créations ont pour toile de fond la Seconde Guerre mondiale : Brune*, prépublié dans* L'Echo des Savanes *à partir de 1991, et* La Guerre d'Alan *dont les premières planches paraissent dans* Lapin *dès 1997. Entre une fiction traitant de l'ascension d'Hitler et la relation des souvenirs d'Alan Ingram Cope, ancien soldat américain et ami de l'auteur, les similitudes se révèlent, pourtant, bien peu nombreuses.*



La Guerre d'Alan, *tome 1 © L'Association*

Dans la production de Guibert, *Brune* fait, rétrospectivement, l'effet d'un corps étranger. Le graphisme photoréaliste, la théâtralité des dialogues, jusqu'à la nature même du récit n'ont qu'un rapport très lointain avec ses créations postérieures.



Brune © *Éd. Albin Michel*

Cette opposition de style est telle que ceux qui ont lu son premier album puis découvert le Guibert « nouvelle manière » dans les pages de *Lapin* ou lors de la sortie de *La Fille du professeur* n'ont vraisemblablement pas remarqué d'emblée qu'il s'agissait bien là du même dessinateur. Il est, par ailleurs, symptomatique que cette première réalisation ne figure jamais dans la liste des autres ouvrages de l'auteur qui conclut ses albums suivants. Aux yeux du dessinateur, ce livre, fruit de six ans de travail, est presque considéré comme un objet de repentir, dont il n'hésite pas à qualifier la conception d'absurde et d'épuisante[1].

Si le dessin de Jean Giraud peut-être qualifié d'ultra-réalisme baroque[2], alors, celui de Guibert période *Brune* fait dans l'ultra-réalisme pompier. Dans ce domaine, son seul concurrent valable demeure Beb Deum qui, à la même époque, figure également au sommaire de *L'Écho des savanes*. Enfin, il est révélateur que Guibert doive son entrée dans cette revue aux recommandations d'un autre virtuose de la couleur directe : l'Italien Tanino Liberatore.

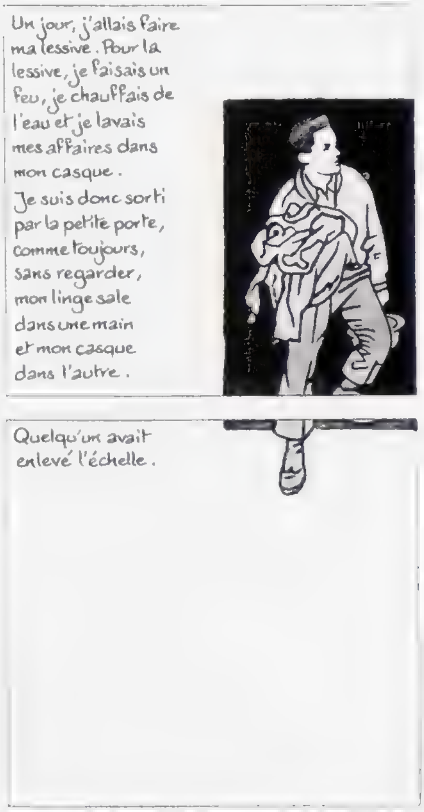
Réalisées avec des encres de couleur, les cases de *Brune* témoignent d'une précision quasi maniaque. Le métal, le cuir, la pierre, le bois, la chair… chaque matière est restituée avec une texture qui lui est propre. D'autre part, le dessinateur montre toute l'étendue de sa connaissance de l'anatomie humaine : pas un muscle, pas une ride, pas une veine ne semble échapper à son pinceau. Cette minutie du détail et le soin extrême accordé au rendu des matériaux inscrivent cette bande dessinée dans la tradition de la « Grande Peinture », celle qui s'immortalise sur la toile plutôt que sur la feuille de papier. En parcourant les pages de *Brune*, on pense, notamment, à Van Eyck, Caravage ou encore Vermeer dont *La Jeune Fille à la boucle* orne d'ailleurs le salon d'un des personnages, le résistant Julius[3]. Les allusions à la peinture sont, du reste, assez nombreuses. Sur les rayonnages de la bibliothèque du même Julius, on trouve un ouvrage consacré à Dürer alors que le réseau clandestin qu'il souhaite mettre sur pied doit s'appeler le Cavalier bleu, référence univoque au mouvement artistique créé par Vassily Kandinsky. Quant à Werner, l'un des deux principaux héros, il possède la série complète de *Der Sturm*, l'organe des peintres expressionnistes du groupe "Die Brücke". Enfin, lorsque Gustav Hinkefuss – qui, dans le récit, personnifie le diable – découvre une photographie de Nina, la compagne de Werner, il a cette réflexion révélatrice : « *Ce minois! Le genre de femme qu'on dirait faite au pinceau!* »[4] Ce commentaire peut très bien renvoyer aux caractéristiques purement formelles de l'image et même s'appliquer à toutes celles qui composent l'album. Par cette sentence, la nature fondamentalement picturale de cette bande dessinée est, à nouveau, réaffirmée.

C'est peu dire que l'approche graphique prévalant à la réalisation des deux albums qui, à l'heure actuelle, constituent *La Guerre d'Alan* se situe aux antipodes de la sophistication de *Brune*. Le fourmillement des détails et la méticulosité de la représentation des décors ont fait place ici à un dépouillement parfois extrême. La sobriété est également de mise en matière d'angles de vue. Le regard du lecteur se pose à peu près toujours à hauteur d'homme. Le changement est à nouveau radical par rapport à *Brune* où le dessinateur ne craint pas les perspectives à triple point de fuite, les plongées, les contre-plongées et autres effets de zoom. Dans cet album inaugural, la « caméra » change de position pratiquement à chaque image, elle vient se placer au niveau des pieds des personnages quand elle n'est pas perchée très haut, plusieurs mètres au-dessus de leur tête. En regard, la mise en page – que, selon la nomenclature établie par Benoît Peeters, on qualifiera de rhétorique[5] – apparaît presque sobre, d'autant que la réalisation de cette bande dessinée a débuté à la fin des années quatre-vingt, époque où les incrustations de cases et autres effets tape-à-l'œil sont encore relativement courants.

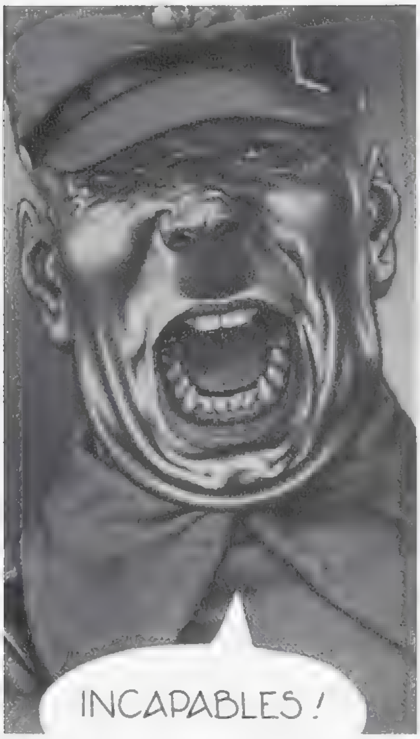
Dans *La Guerre d'Alan*, l'agencement des vignettes est beaucoup plus simple encore. Un bon quart des cent quatre vingt pages actuellement publiées épouse le dispositif que Franquin désignait sous le terme de « gaufrier », soit une planche constituée de cases carrées de tailles rigoureusement identiques. Cette sagesse dans la mise en page n'empêche pas Guibert de faire preuve d'imagination et de recourir à des effets visuels parfois étonnants. C'est le cas de cette scène se déroulant dans les latrines où les tuyaux d'évacuation sont figurés par deux lignes verticales traversant la case de part en part. Celles-ci rappellent inévitablement les « blancs » séparant les différentes vignettes d'un même strip[6].

Une autre planche montre Alan Cope tenant son casque et un paquet de linge[7]. Il est sur le point de quitter le grenier qui lui sert de dortoir via une baie donnant sur l'extérieur. À la page suivante, il fait une terrible chute de plusieurs mètres qui aurait très bien pu lui être fatale, quelqu'un ayant retiré l'échelle qu'il utilisait en temps normal. L'image qui précède l'incident est fragmentée en deux vignettes carrées situées l'une au-dessus de l'autre. *A priori*, celles-ci n'auraient pu en faire qu'une seule, d'autant qu'elles semblent bien appartenir à la même séquence temporelle. La « gouttière » qui divise en deux cette image interrompt le texte reprenant le monologue d'Alan et coupe le personnage au niveau de la cheville. En fait, le procédé prend tout son sens lorsqu'on isole la case du dessous. Il ne subsiste alors que la phrase : « *Quelqu'un avait enlevé l'échelle* » et le pied d'Alan ; les trois quarts inférieurs de l'image sont demeurés blancs. Ceci a pour effet de rendre perceptible pour le lecteur le vide vertigineux et l'absence de l'échelle à l'origine de l'incident. D'autre part, la division du sujet en deux cases superposées guide naturellement l'œil du lecteur du haut vers le bas, mouvement qui, en quelque sorte, anticipe celui de la chute. Les fragmentations en plusieurs cases d'un même motif sont déjà présentes en nombre dans *Brune*[8]. Cependant, leur caractère par trop ostensible a essentiellement pour effet de renforcer l'esthétisme un peu vain qui caractérise cette bande dessinée. Dans ce premier album, on ressent très clairement l'envie d'expérimenter les différentes potentialités de découpage et de la mise en page. De nombreux dispositifs tels que la fragmentation de l'image ou encore l'usage de cases pleines pages sont déjà bien présents. Cependant, ils sont souvent encore mal maîtrisés et assez oiseux. Ce qui n'est plus du tout le cas dans *La Guerre d'Alan* où leur efficacité semble d'autant plus forte qu'ils sont utilisés avec discrétion.

L'opposition radicale entre les deux œuvres, observée sur le plan graphique, se confirme dès lors que l'on s'intéresse aux éléments écrits. Dans *Brune*, à nouveau, l'emphase est de rigueur. Les dialogues se distinguent par leur caractère particulièrement artificiel : ainsi « *Tu as pensé à moi pour t'accompagner brassard dessus, bras dessous!* », ou « *À suivre les*


Un jour, j'allais faire ma lessive. Pour la lessive, je faisais un feu, je chauffais de l'eau et je lavais mes affaires dans mon casque.
Je suis donc sorti par la petite porte, comme toujours, sans regarder, mon linge sale dans une main et mon casque dans l'autre.
Quelqu'un avait enlevé l'échelle.

La Guerre d'Alan, *tome 2* © *L'Association*


INCAPABLES !

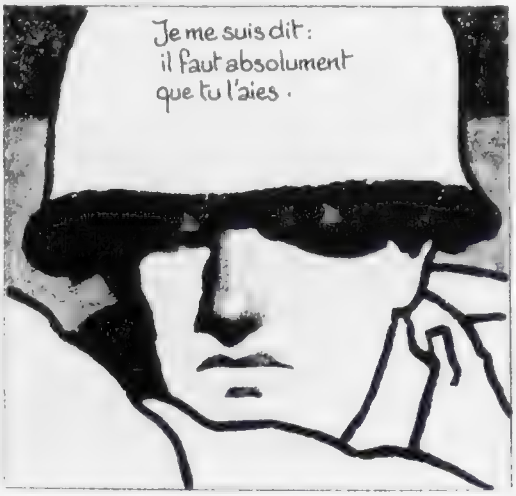
Un visage convulsif dans Brune *© Éd. Albin Michel*

grandes gueules, on finit toujours soldat ou veuve de soldat. Je ne couve pas pour le Reich, le parti, le Führer, je donne la vie[9]. » Néanmoins, Guibert semble totalement assumer ce côté théâtral, comme le confirment certains propos tenus par les protagonistes : « *Acte trois, scène trois* », « *Rideau* », « *Ici, on joue une comédie…* », « *Mais j'ai des prétentions sur cette pièce, vois-tu? J'aimerais choisir en toute conscience le moment où le rideau tombera*[10]*!* » Les expressions des visages souvent convulsifs participent de cette même logique ; il est bien connu qu'en théâtre, il est nécessaire que les acteurs en fassent un peu trop. Certes, le caractère ampoulé qui, à tous points de vue, affecte cette B.D., peut paraître bien laborieux – Guibert lui-même ne craint pas d'affirmer qu'il s'agit d'« *une parabole faustienne à la mords-moi-le-nœud, avec un diable de pacotille qui fait signer un contrat à Hitler* » [11]. Reconnaissons, toutefois, qu'il est en adéquation parfaite avec l'argument de cette bande dessinée.

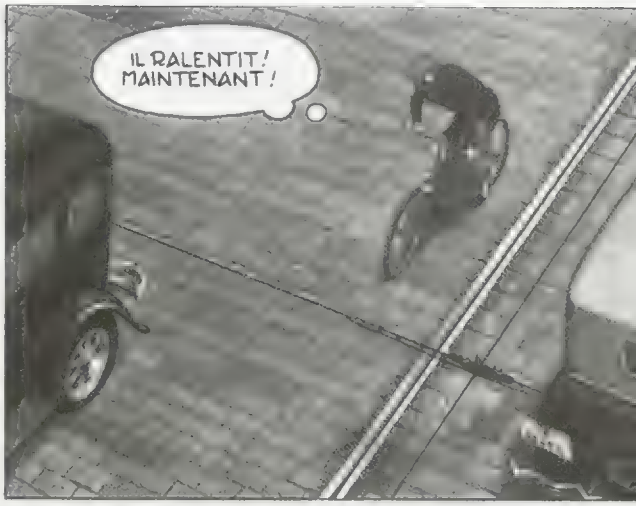
S'il faut encore se convaincre de l'antinomie entre *Brune* et *La Guerre d'Alan*, il convient de s'arrêter sur leur dédicace respective. La première salue la mémoire de la Rose blanche, un groupe de jeunes opposants exécutés par les nazis, alors que, plus sobrement, Guibert dédie la seconde à ses parents. Ceci montre bien que l'on passe de l'Histoire à la sphère de l'intime. Ceux qui espéraient trouver dans *La Guerre d'Alan* une fresque historique n'ont pu qu'être déçus. Seule la fin du deuxième volume, qui évoque la libération de Pilsen et de Prague, évoque des faits que l'on pourrait véritablement qualifier d'historiques. Il n'y a pas non plus de batailles rangées. À un seul moment, Cope et ses compagnons aperçoivent une patrouille allemande[12]. Plutôt que de provoquer l'affrontement, ils préfèrent la laisser passer. En revanche, Guibert n'hésite pas à s'attarder sur des éléments presque dérisoires tels que le nettoyage des armes ou la description d'une ration alimentaire. L'objectif de l'auteur est sans doute moins de relater des événements que de donner une épaisseur humaine à ses personnages et singulièrement à son narrateur, Alan Cope. Ses faits et gestes quotidiens viennent nourrir sa personnalité bien mieux que ne pourraient le faire des actes héroïques. Les bulles dans cette bande dessinée sont assez peu nombreuses ; l'essentiel des textes est fourni par les monologues d'Alan. Ceux-ci sont, en règle générale, d'une simplicité désarmante qui trahit leur origine orale. Plutôt que de les réécrire sous une forme plus littéraire, Guibert a préféré retranscrire telles quelles les paroles de son ami. Ceci a pour effet de laisser sourdre la personnalité de Cope.

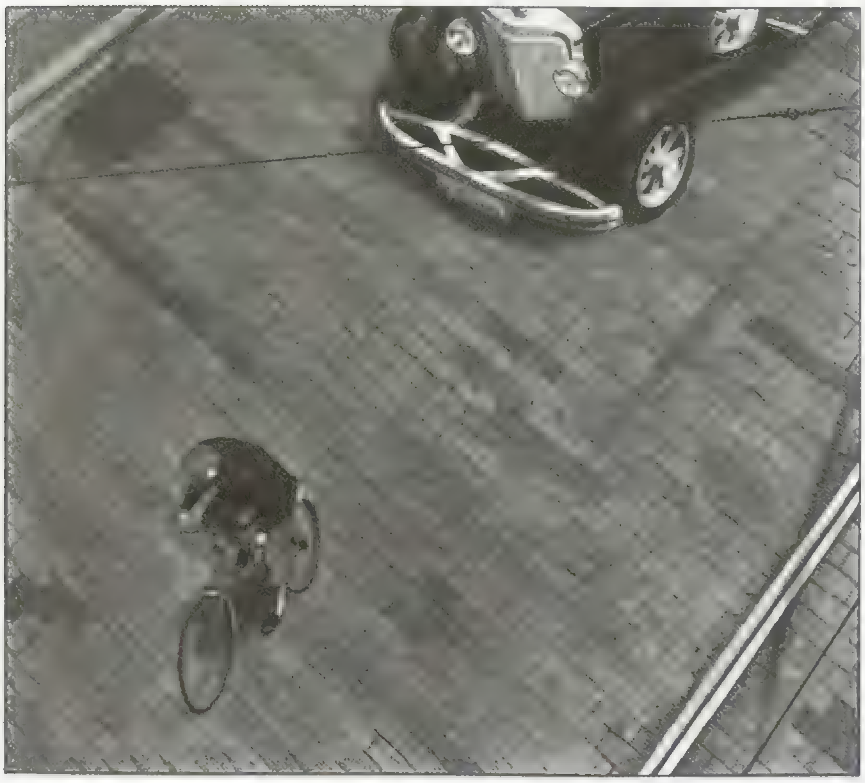
De nouveau, le propos développé par l'auteur est parfaitement soutenu par les moyens mis en œuvre tant sur plan de la narration que du graphisme. La technique utilisée, de l'encre diluée avec de l'eau, donne au dessin un aspect brumeux parfaitement adapté à une histoire basée sur des souvenirs. Par ailleurs, on passe régulièrement d'images presque hyperréalistes à d'autres nettement plus sobres. Un tiers environ des cases sont dépourvues de tout arrière-plan, le motif ou les personnages se détachant sur un fond uniformément blanc. Cette économie de moyens prévaut aussi dans le traitement de la figure humaine. Si certains visages sont parfois représentés de manière très détaillée, dans la majorité des cas ils se réduisent à quelques traits confinant à l'épure. Parfois même ces figures sont entièrement vides, dénuées de toute physionomie. L'hétérogénéité du matériel pictural convient à merveille pour restituer la mécanique de la mémoire. Certains souvenirs refont surface de manière extrêmement précise alors que des visages et des décors entiers demeurent dans le flou.

Si l'on veut bien, un instant, s'accommoder d'un raisonnement quelque peu sommaire, considérons qu'il y a, dans le domaine de la B.D., deux types de créateurs. D'une part, les « virtuoses », ceux dont on dit qu'ils sont « naturellement doués » pour le dessin, dont le travail témoigne d'une approche instinctive, ceux dont le regard paraît embrasser la réalité dans sa globalité, et d'autre part ceux dont la démarche graphique résulte davantage d'une analyse du réel, ceux qui, après des débuts parfois laborieux, se sont forgé un lexique pictographique[13] qui assimile leur dessin à une forme d'écriture. Guibert appartient visiblement à la première catégorie, au même titre que, par exemple, Caniff, Hogarth, Franquin, Giraud, Boucq ou de Crécy. Hergé, Peyo, Trondheim, Hart, Jason ou encore Parrondo se rattachent, quant à eux, à la seconde. On retrouve ici la dichotomie, déjà mise en évidence par Thierry Smolderen, entre l'hologramme et


Je me suis dit : il faut absolument que tu l'aies .

La Guerre d'Alan, *tome 2 © L'Association* le pictogramme[14]. Les auteurs qui pratiquent l'art difficile de la couleur directe s'inscrivent généralement dans la catégorie des « virtuoses », leur création «*tend à devenir un objet de contemplation, elle sollicite une deuxième vision, un regard analogue à celui que nous sommes accoutumés à braquer sur les tableaux*[15]. » Si les réussites dans ce domaine ne manquent pas, il arrive cependant que cette surenchère picturale dissimule mal la vacuité du propos, l'ouvrage se révélant *in fine* parfaitement illisible.

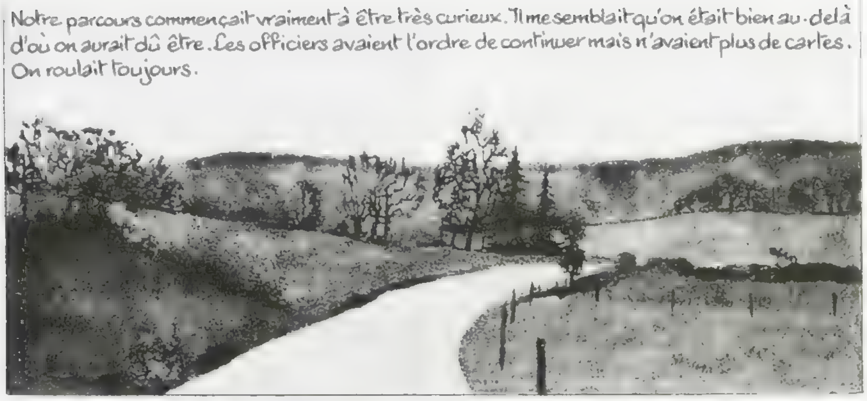

IL RALENTIT ! MAINTENANT !

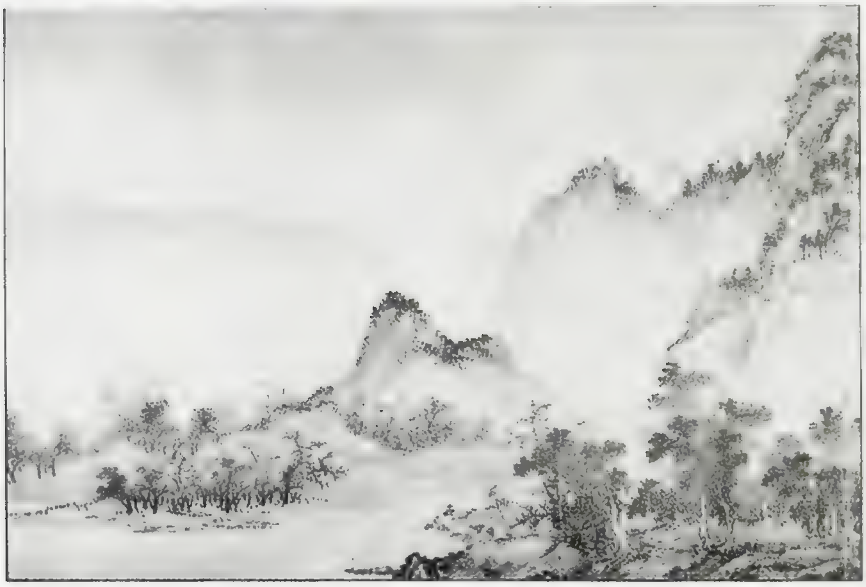


Brune © Éd. Albin Michel

Sans nécessairement porter un jugement de valeur sur leurs talents respectifs, il est frappant de constater que parmi les dessinateurs qui, entre la fin des années soixante-dix et le début des années quatre-vingt-dix, se sont distingués par leur usage de la couleur directe, nombreux sont ceux qui ont aujourd'hui considérablement ralenti leur production quand ils n'ont pas totalement déserté le domaine de la bande dessinée, souvent, d'ailleurs, pour se consacrer en priorité à la peinture ou à l'illustration : Jean-Michel Nicollet, Didier Eberoni, Tanino Liberatore, Bill Sienkiewicz, George Pratt, Philippe Bertrand, Stéfan Thanneur… S'il n'y a certainement pas d'explication univoque à ces désaffections, il est toutefois permis de penser que, chez la plupart d'entre eux, comme ce fut le cas pour Paul Cuvelier, le désir de peindre était supérieur à celui de raconter une histoire. L'image de bande dessinée, irrémédiablement « *soumise à l'autorité du récit* », devenant trop étroite – au sens propre comme au sens figuré – pour rencontrer pleinement les aspirations profondes de l'artiste. Plus rares, en revanche, sont ceux pour qui l'envie de raconter était demeurée suffisamment forte pour les pousser à brider ce qui, *a priori*, semblait constituer leur pente naturelle et à renoncer à la séduction souvent gratuite de l'image virtuose. Le dessin redevenant, en premier lieu, le matériau à partir duquel ils élaborent leur récit. Tel est pourtant bien le cas de Dave McKean et, bien entendu, d'Emmanuel Guibert. Tous deux ont réussi à sortir de l'impasse artistique où les avait entraînés la débauche d'effets ostentatoires qui caractérisaient leurs premières réalisations, le pompiérisme des débuts laissant place à une sobriété inattendue.

Je l'ai déjà évoqué plus haut, *La Guerre d'Alan* se caractérise par l'utilisation de registres graphiques très différents. Dans d'innombrables cases, le sujet est constitué de traits élémentaires. Ni véritablement réaliste, ni caricatural, le dessin de Guibert atteint une forme de cérébralité que n'aurait pas renié Hergé. On est beaucoup plus proche ici du pictogramme que de l'hologramme. D'autres passages, en revanche, ont droit à un traitement beaucoup plus fouillé. Ponctuellement la figure humaine se fait plus réaliste, des zones d'ombre et de lumière apparaissent. À la fin du premier volume, on peut voir Alan réalisant un exercice de tir : il s'agit de toucher un char à l'aide d'une grenade dépourvue d'explosif[16]. L'épisode peut apparaître, somme toute, assez anodin – il ne s'agit que d'un entraînement – et nul doute qu'un dessinateur médiocre serait incapable de lui donner le moindre relief. Or, à ce stade de l'album, le lecteur a déjà pu se familiariser avec le tempérament jusqu'au-boutiste d'Alan et comprend que, pour lui, réussir ce tir n'est rien moins qu'une question d'honneur. La troisième vignette montre en gros plan le visage d'Alan Cope, une fraction de seconde avant qu'il ne fasse feu (cf. page 66). Son casque dessine une ombre au niveau des yeux, dont jaillit pourtant un regard d'une intensité extraordinaire. Ce dessin, à lui seul, suffit à donner à cette scène une véritable tension, une charge émotive hors du commun. Le regard d'Alan possède d'autant plus de force que le reste de son visage, tout


Notre parcours commençait vraiment à être très curieux. Il me semblait qu'on était bien au-delà d'où on aurait dû être. Les officiers avaient l'ordre de continuer mais n'avaient plus de cartes. On roulait toujours.



En haut : La Guerre d'Alan, *tome 1 © Éd. Albin Michel*
Ci-dessus : Dong Yuan, Journée claire dans la vallée *(détail), Museum of Fine Art*

comme les autres personnes qui peuplent cette planche, est réalisé au trait. Abstraction faite de l'arrière-plan, tout ce qui figure sur cette page est traité comme un dessin, seuls les yeux de Cope relèvent de la peinture. Thierry Groensteen a bien montré que, dans les bandes dessinées utilisant la couleur directe et, par extension, dans celles qui relèvent d'une esthétique picturale, « *l'image est productrice ou conductrice d'émotion*[17]. » On mesure bien là le chemin parcouru par Emmanuel Guibert, capable désormais de canaliser cette émotion. Refusant la séduction facile qui prévalait à ses débuts, il réserve aujourd'hui l'usage de sa maestria à des instants privilégiés qui, riches de sens, acquièrent dès lors un statut remarquable au sein du récit.

Il est, par ailleurs, un domaine où Guibert opte invariablement pour une approche picturale : la représentation des paysages. Ils ont un aspect vaporeux, chargé d'atmosphères fugaces, au point que l'on pourrait presque les qualifier d'impressionnistes. Mais ils possèdent également quelque chose d'orientalisant ; on pense tout particulièrement à la peinture chinoise de la période dite des Cinq Dynasties (907-960), époque durant laquelle s'épanouit l'art du paysage réalisé à l'encre. La technique de ces peintres était tout à fait analogue à celle utilisée dans *La Guerre d'Alan* : un petit peu d'encre étalée sur une surface humide. Les œuvres étaient souvent réalisées sur des rouleaux horizontaux que l'on déroulait au fur et à mesure, induisant un mode de lecture, somme toute, assez proche de la bande dessinée. Ces artistes étaient également des calligraphes pour qui la littérature et la peinture constituaient un seul et même art, cette dernière étant, en somme, assimilée à une forme d'écriture. Enfin, peindre relevait, au même titre que la méditation, du domaine spirituel, les lieux représentés étant souvent considérés comme sacrés. Or il y a bien derrière les paysages figurés dans *La Guerre d'Alan*, une vibration qui relève presque du transcendantal. L'émerveillement d'Alan Cope devant les paysages qu'il découvre s'apparente presque à une forme de panthéisme : « *Tout était* 'quaint' *pour l'Américain que j'étais. Je découvrais les petits villages européens, on n'a pas des villages comme ça chez nous [...] Tout était charmant et ça me fascinait, vous comprenez*[18] *?* »

Dans ses *Notes sur ce que j'ai vu et entendu en peinture*, l'historien Guo Ruoxu (1023-1085) évoque les artistes de la Chine antique. Appliqués à Emmanuel Guibert, ses mots résonnent, plus de neuf cents ans après leur rédaction, d'une étonnante justesse : « *[Ils] ont empli leurs peintures de leur élévation d'esprit et de l'élégance de leurs sentiments. [...] Dans les hauteurs les plus élevées du spirituel, [leurs œuvres peuvent] rivaliser avec la quintessence*[19]. » ■

---

1. « Guibert, le dessin comme mémoire », in *La Nouvelle Bande dessinée* (entretiens avec Hugues Dayez), Niffle, 2002, p. 136.
2. Thierry Groensteen, « Giraud - Mœbius : l'étoile double», in *Trait de génie*, CNBDI, 2000, p. 3.
3. Emmanuel Guibert, *Brune*, Albin Michel, 1992, p. 41.
4. Idem, p. 39.
5. Benoît Peeters, *Case, planche, récit. Lire la bande dessinée*, Casterman, 1998, p. 48 à 53.
6. *La Guerre d'Alan 1*, L'Association, 2000, p. 32.
7. *La Guerre d'Alan 2*, L'Association, 2002, p. 15.
8. Pages 10, 15, 24 et 37.
9. Pages 14 et 41.
10. Pages 23, 25 et 28.
11. *La Nouvelle Bande dessinée, op. cit.*, p. 135.
12. *La Guerre d'Alan 2*, p. 52.
13. J'emprunte le concept de « lexique pictographique » à l'article de Thierry Smolderen, « Bande dessinée, feuilleton et cerveau droit » in *Les Cahiers de la bande dessinée* n°70, Glénat, 1986.
14. Idem.
15. Thierry Groensteen, « Couleur directe : la séduction picturale » in *Couleur directe*, Kunst der Comics, 1993, p. 52.
16. *La Guerre d'Alan 1*, p. 74.
17. *Couleur directe, op. cit.*, p. 7 à 52.
18. *La Guerre d'Alan 2*, p. 21.
19. Cité in Yolaine Escande, *L'Art en Chine*, Paris, Hermann, 2001, p. 71.

Au pays des enfants heureux

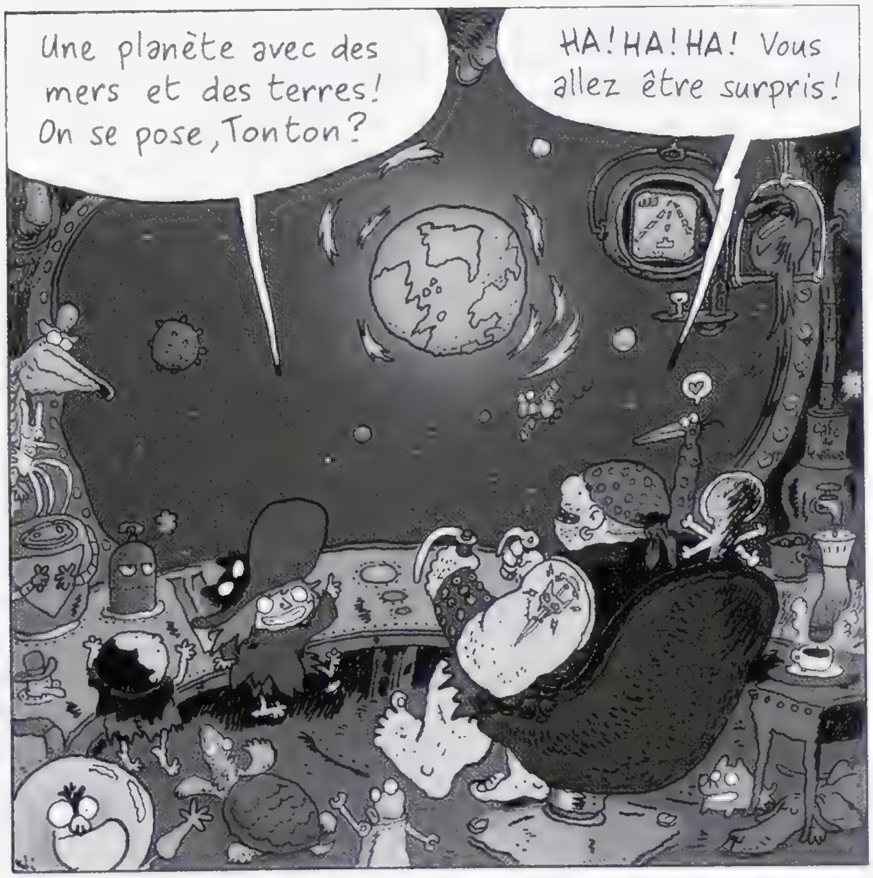
Parallèlement à *la Guerre d'Alan*, Emmanuel Guibert mène une carrière de scénariste pour la jeunesse, à travers deux séries de bande dessinée aux partis pris très différents : *Sardine de l'espace* et, plus récemment, *Ariol* – respectivement illustrées par Joann Sfar et Marc Boutavant.

Sardine de l'espace correspond à la recherche d'un équilibre : « *D'un côté, raconter une vie comme celle d'Alan et, de l'autre côté, développer une fibre totalement débridée où rien n'est interdit* [1] ». Cette série, réalisée avec la complicité de Joann Sfar au dessin, incarne parfaitement ce désir de liberté, qui permet à Emmanuel Guibert de créer un univers dont la logique s'apparente à l'imaginaire enfantin.

En effet, le monde de *Sardine de l'espace* semble tout droit issu d'un rêve d'enfant : Sardine et P'tit Lulu sont des gosses vivant à bord d'un vaisseau spatial, qui combattent un dictateur et aident les habitants de l'univers à affronter leurs problèmes. Leur vaisseau, l'Hectormalo, a pour vocation, comme son nom le suggère, de recueillir les enfants sans famille. Sur ce havre de paix et de tolérance, ils vivent dans l'insouciance et la liberté la plus totale, protégés par le Capitaine Epaule Jaune[2], « tonton » bienveillant et seul adulte à bord. Pour Sardine et ses amis, la galaxie est un immense terrain de jeu entièrement dévoué à leurs aventures, où ils voguent sans but ni attache, au gré de leurs envies. À l'inverse, Supermuscleman, Président autoproclamé de l'univers, incarne le cauchemar de tout enfant : avec l'aide de son âme damnée, le Docteur Krok, il veut dresser les garnements de la galaxie à lui obéir en leur « *rinçant le cerveau* » dans ses orphelinats de dressage ou, pire, en les forçant à avaler de la soupe.

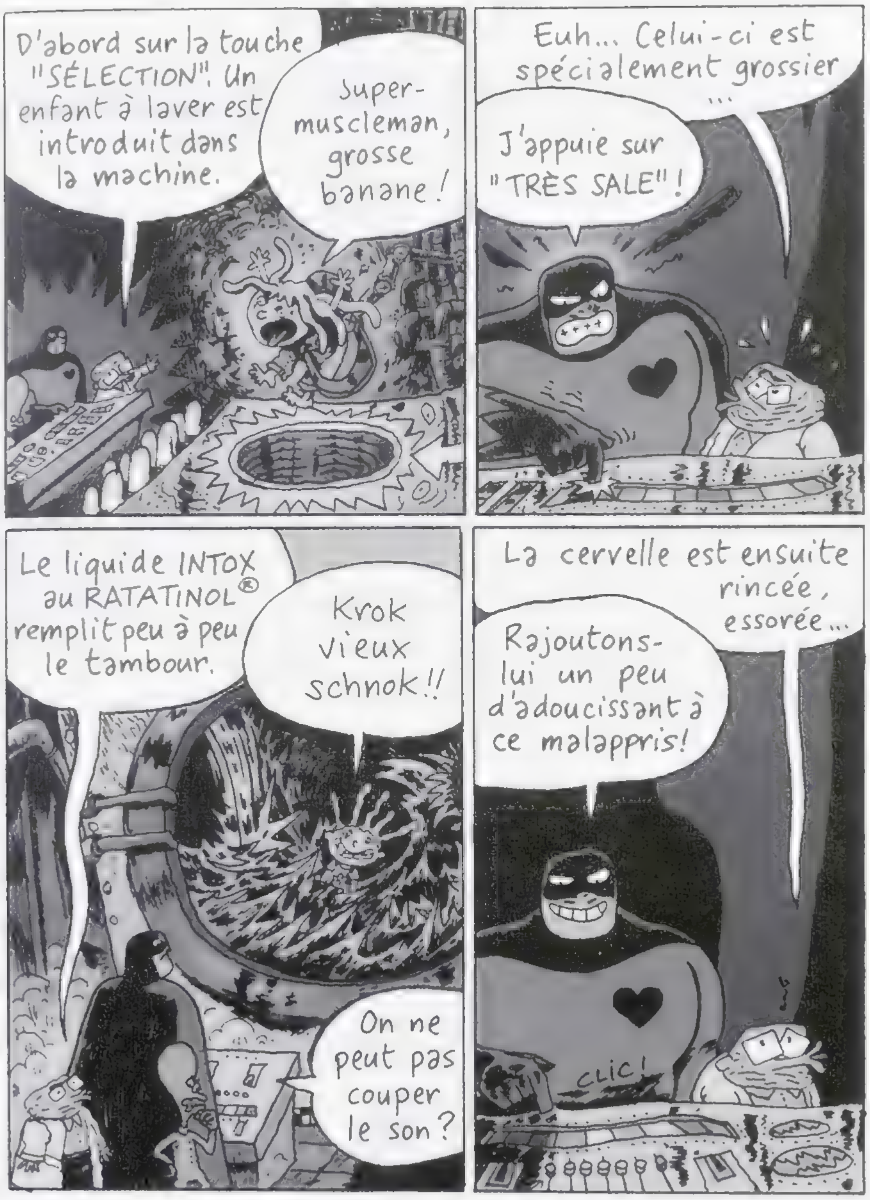
Rien n'arrête Sardine

Des mômes courageux et rusés, mais aussi désobéissants, malpolis et sales : c'est une enfance idéale, fantasmée et assez peu politiquement correcte que nous décrit ici


Une planète avec des mers et des terres! On se pose, Tonton?
HA! HA! HA! Vous allez être surpris!

© Bayard Éditions Jeunesse

Sardine de l'espace, *vol. 4,* · *Les voleurs de Yaourts* , *épisode* Zacar et les zacariens


D'abord sur la touche "SÉLECTION". Un enfant à laver est introduit dans la machine.
Super-muscleman, grosse banane !
Euh... Celui-ci est spécialement grossier ...
J'appuie sur "TRÈS SALE" !
Le liquide INTOX au RATATINOL® remplit peu à peu le tambour.
Krok vieux schnok !!
On ne peut pas couper le son ?
La cervelle est ensuite rincée, essorée...
Rajoutons-lui un peu d'adoucissant à ce malappris!
CLIC!

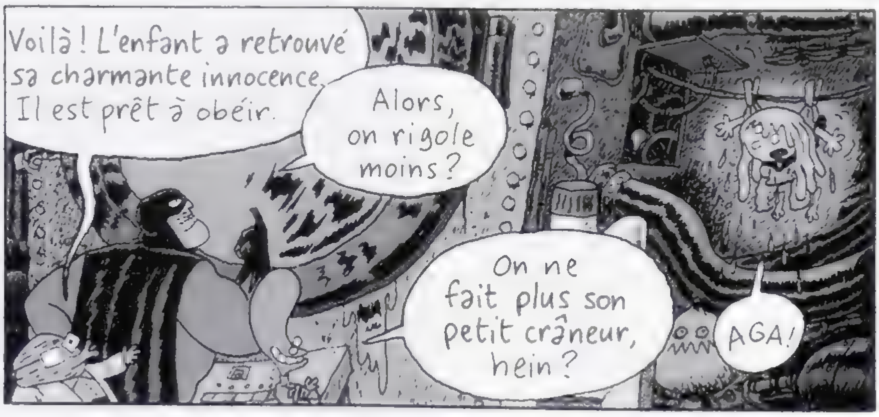
© Bayard Éditions Jeunesse

Emmanuel Guibert. Pour ces enfants qui se passent facilement de parents, l'Hectormalo offre les avantages d'une famille recomposée, où les liens du cœur priment sur ceux du sang. De plus, dans ce monde à l'envers, des gentils pirates affrontent un méchant superhéros et les garnements promettent qu'ils ne seront pas sages, n'hésitant pas à voler et se bagarrer pour la bonne cause. Face à des adultes souvent idiots (c'est bien connu, plus on devient grand, plus on devient bête) ou infantiles, ces enfants apparaissent plus mûrs, plus lucides, et seuls aptes à résoudre la plupart des situations ; en un mot, différents. Emmanuel Guibert nous donne à voir l'enfance comme « un monde autre »[3], où l'enfant est doté d'une nature à part. Sardine et P'tit Lulu, chargés des valeurs positives de cette enfance idéalisée, non bridée par les adultes, révèlent tout simplement une autre façon d'être et de vivre.

Pour illustrer cet univers enfantin fantasmé, Emmanuel Guibert et Joann Sfar utilisent la liberté offerte par le champ de la science-fiction. Mais dans ce *space opera* pour rire, on n'a pas besoin de scaphandre pour respirer dans le vide sidéral, et des objets ou véhicules dérivés de la vie quotidienne (frigo-fusée, aspirateur, VTT de l'espace ou pistolet à glu) remplacent l'attirail traditionnel de l'aventurier du cosmos. Voyager dans l'espace est simple comme un jeu d'enfant : sans autre structure qu'une situation de départ à résoudre ou une planète à explorer, le récit évolue de manière elliptique, sur le mode du « on n'a qu'à dire que ». Nouveaux mondes, protagonistes et accessoires apparaissent comme par magie, sans autre justification que les besoins de l'histoire. Cette logique évoque aussi l'univers des jeux vidéo.

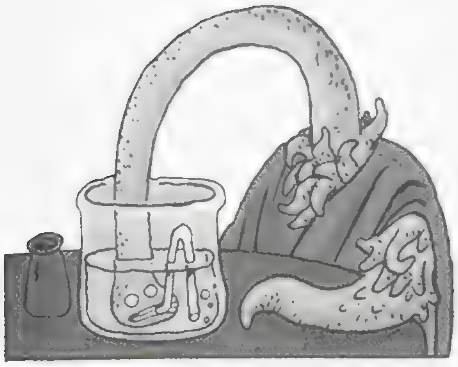
Pour Joann Sfar, ceux-ci « *procurent un sentiment de liberté* » qui s'exprime en bande dessinée par « *l'absence de linéarité de l'histoire, qui amène des ruptures, des bizarreries, des incohérences apparentes*[4] ». Et comme dans un jeu d'aventure, Sardine et P'tit Lulu devront souvent trouver l'« item » approprié au problème à résoudre. Nulle autre limite ici que l'imagination de l'auteur – sauf peut-être le format limité de chaque histoire – qui se joue également des codes de la bande dessinée : Sardine et ses amis sont parfaitement conscients d'être des héros de « bédé », privilège qu'ils utilisent parfois pour se sortir d'un mauvais pas.

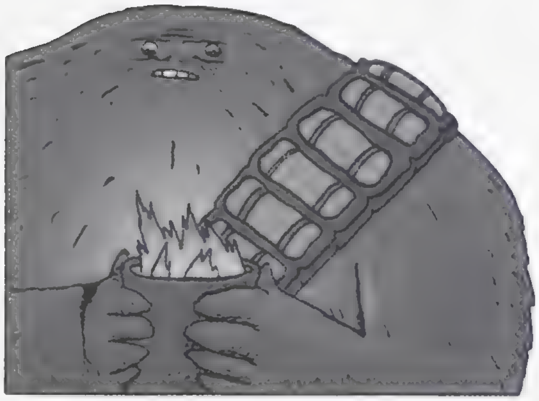
Ce délire est relayé par les extraterrestres, planètes et véhicules spatiaux extravagants créés par Joann Sfar. Cet univers graphique foisonnant est en perpétuelle mutation : l'aspect des personnages est


Voilà ! L'enfant a retrouvé sa charmante innocence. Il est prêt à obéir.
Alors, on rigole moins ?
On ne fait plus son petit crâneur, hein ?
AGA!

© Bayard Éditions Jeunesse

En haut et ci-dessus : Sardine de l'espace, *vol. 3, « La machine à laver la cervelle »*





changeant (les tatouages et bracelets du Capitaine Épaule Jaune varient d'un épisode à l'autre, si ce n'est d'une case à l'autre) et les décors à géométrie variable, envahis par une multitude grouillante et toujours renouvelée de petites créatures, armes, gadgets, appareils, etc. La mise en page à dominante « rhétorique » (au sens où la définit Benoît Peeters, c'est-à-dire où « *la dimension de la case se plie à l'action qui est décrite* »), l'extrême mobilité du point de vue et le manque de cohérence assumé dans le traitement graphique des personnages (caractéristique du style de Joann Sfar) accentuent encore le sentiment de vie et de liberté. À l'image de la complicité – l'émulation ? – manifeste qui unit les deux auteurs, récit et univers graphique évoluent donc ici en parfaite symbiose pour donner vie à un monde libertaire et ludique, régi par l'imaginaire, proche en cela d'une perception enfantine.

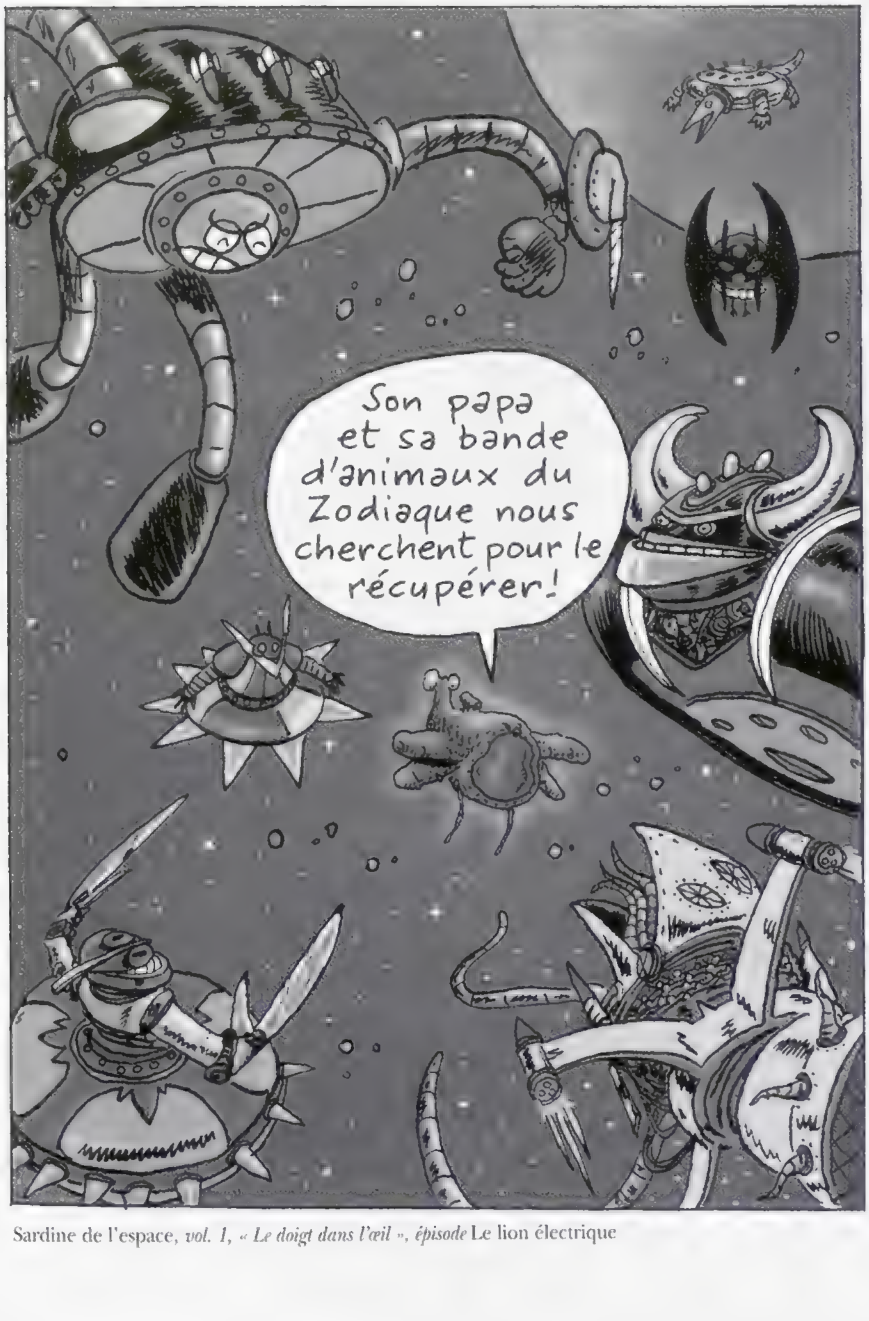
Ce regard d'enfant retrouvé s'accompagne de nombreux clins d'œil à la propre jeunesse des auteurs : décors et vaisseaux de *la Guerre des étoiles*, série de robots baptisés Rocky 1, 2, 3 et 4, ou monstres tirés de *Goldorak*.

Sardine elle-même ne serait-elle pas la lointaine cousine d'Albator, le corsaire de l'espace ? Le travail de Walter sur les couleurs parachève cet aspect nostalgique puisque, selon Joann Sfar, le coloriste « *n'a pas son pareil pour retrouver les couleurs des jouets des années 70, des Golgoths, des Anteraks, et, bien sûr, de Goldorak, Mazinger et Albator. Et pour cause, il les a tous chez lui*[6] *!* ». En outre, les auteurs sèment des références internes au champ de la bande dessinée : personnages du *Réducteur de vitesse* de Christophe Blain, posters et figurines de *Donjon*, *Petit Vampire*, etc.

Enfin, les innombrables jeux de mots, qui font le piquant des noms de planètes et de personnages, sont liés à des références parfois bien loin de l'univers enfantin, offrant à la série plusieurs niveaux de lecture.

Mais surtout, les aventures de Sardine permettent à Emmanuel Guibert d'interpeller ses jeunes lecteurs sur des sujets souvent proches de leur quotidien. A travers le personnage de Supermuscleman, il stigmatise l'éducation autoritaire, les régimes fascistes et la démagogie. Au fil des histoires, sont égratignés Internet, les chansons de variété, les programmes audiovisuels, l'exploitation intensive des ressources naturelles et la « malbouffe ». L'auteur fustige aussi le consumérisme lié aux fêtes de Noël ou met en garde les enfants contre le danger de confondre réalité et univers virtuel dans les jeux vidéo.

Guibert s'autorise par ailleurs à traiter de sujets plus intimes, de manière subtilement codée : le nombrilisme avec le Lourdingue, géant au regard littéralement


Son papa et sa bande d'animaux du Zodiaque nous cherchent pour le récupérer!

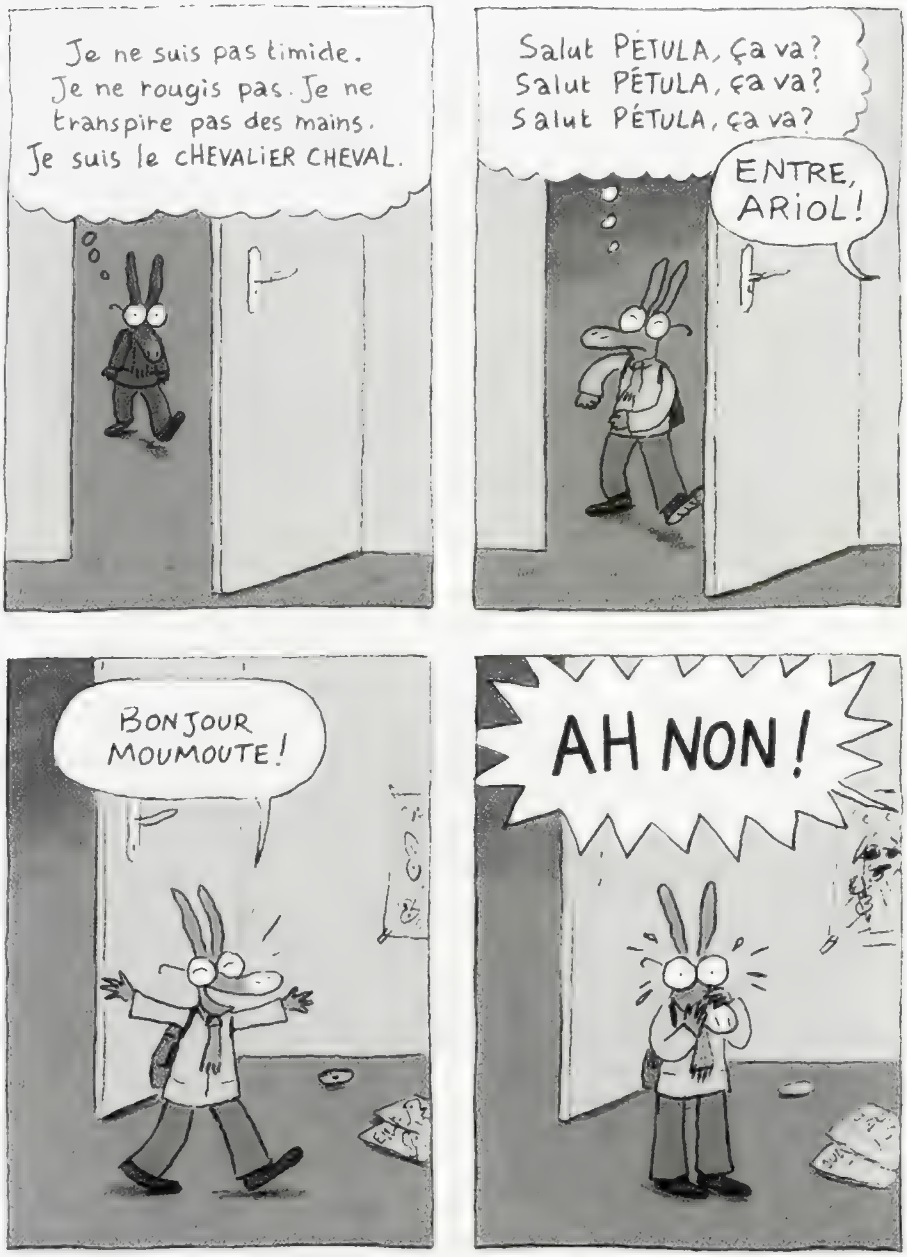
Sardine de l'espace, *vol. 1, « Le doigt dans l'œil », épisode* Le lion électrique

© Bayard Éditions Jeunesse

braqué sur l'intérieur de son corps, ou la solitude à travers Sylvester, le ver solitaire en manque d'affection. La dureté de la vie quotidienne des enfants « normaux » est évoquée grâce au jeu vidéo *Zone d'éducation prioritaire II*, qui plonge Sardine et P'tit Lulu dans un univers bien plus cruel que le leur. Nos petits héros sont également confrontés au triste sort des vieilles personnes, ou encore aux difficultés de la monoparentalité, avec la jolie histoire de la Petite Ourse. Ainsi, si les personnages d'enfants sont idéalisés, le monde de Sardine, lui, ne l'est pas ; et à l'instar du nôtre, la méchanceté, le malheur et le danger n'en sont pas exclus. Au-delà d'une vision enfantine du monde, Emmanuel Guibert porte donc un regard adulte, à la fois critique et sensible, sur nos sociétés.

Un âne comme vous et moi

Avec *Ariol*, s'il ne change pas de registre, Emmanuel Guibert change radicalement de style. Au joyeux bazar de l'univers fantasmatique de *Sardine de l'espace* répond la rigueur et le réalisme d'une série ancrée dans le quotidien d'enfants normaux. À l'instar du *Petit Nicolas* de Sempé et Goscinny, *Ariol* se veut la chronique de la vie ordinaire d'un petit garçon, à la seule différence que tous les personnages sont ici des animaux anthropomorphes. Cette singularité, qui s'inscrit dans la tradition de l'illustration et de la bande dessinée pour la jeunesse, est remarquablement exploitée.


Je ne suis pas timide. Je ne rougis pas. Je ne transpire pas des mains. Je suis le CHEVALIER CHEVAL.
Salut PÉTULA, ça va? Salut PÉTULA, ça va? Salut PÉTULA, ça va?
ENTRE, ARIOL!
BONJOUR MOUMOUTE!
AH NON!

Ariol, *vol. 1*, « *Debout !* », *épisode* Moumoute © *Bayard Éditions Jeunesse*

Ariol est un petit âne rêveur, amoureux de Pétula, une vachette au caractère bien trempé (son père est un taureau du midi). Il retrouve tous les jours à l'école son meilleur ami Ramono, un cochon, avec qui il partage une passion pour le Chevalier Cheval, un héros de série TV, passion qui est le moteur de leurs jeux. Ariol est en effet un enfant à l'imagination vive – serait-ce parce qu'il est enfant unique ? – et à la vie intérieure très développée. Il crée son propre univers, entre réalité et fantasme, mêlant références au Chevalier Cheval et à son quotidien, qui se transforme alors en une véritable aventure. Tout l'art d'Emmanuel Guibert consiste à retranscrire cette fantaisie enfantine, en l'inscrivant cette fois dans la vie banale d'un petit garçon. Du rituel du réveil aux jeux de la récréation en passant par les cours de sport, situations et dialogues se doivent de sonner juste.

Le sentiment de réalité est renforcé par la subtilité du dessin de Marc Boutavant, aussi à l'aise dans le registre animalier que dans la peinture du quotidien, auquel son style est parfaitement adapté : décors stylisés mais criants de vérité et attention portée à la gestuelle et aux expressions des personnages.

L'univers animalier est prétexte à des gags basés sur le langage : Ariol doit mettre son bonnet d'âne pour sortir et Bisbille, la petite mouche, se voit menacée par l'instituteur d'une heure de colle… au papier à mouches.

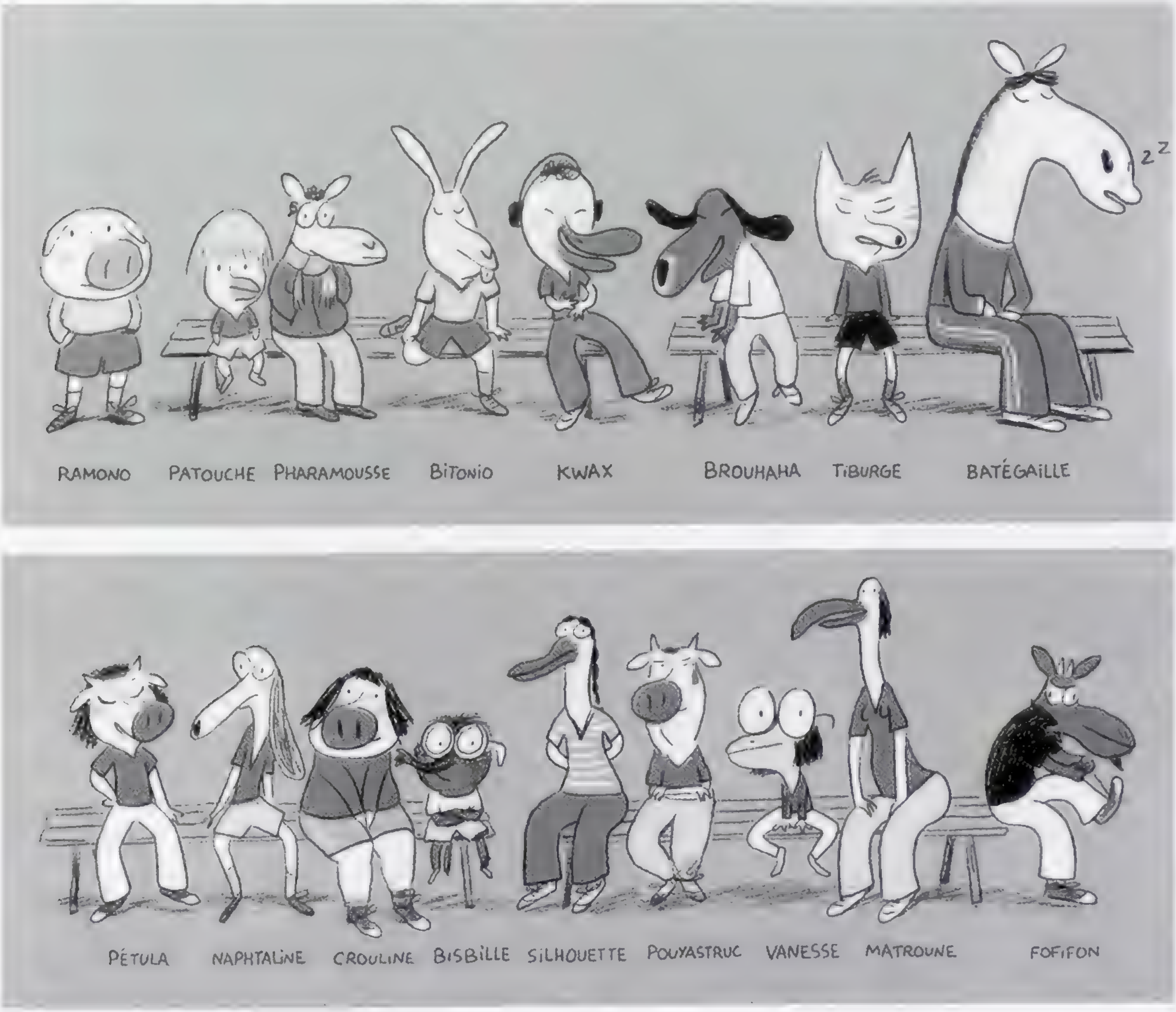
Mais il donne surtout toute son originalité à *Ariol*. Canards, chiens, chevaux, chats, lapins ou même mouches, rats et crapauds : les enfants sont tous différents ; et cette différence, comme dans la vie, engendre moqueries, discriminations et jalousies. Car, contrairement à bon nombre de bandes dessinées, où l'apparence animale des personnages est purement décorative, elle conditionne ici leur tempérament et leur rapport aux autres. Les enfants sont conscients de leur espèce et doivent apprendre à vivre avec. Cela permet, paradoxalement, à Emmanuel Guibert d'atteindre un plus grand réalisme dans les relations entre enfants, les espèces animalières devenant une métaphore des différences physiques et culturelles qui composent notre quotidien.

Pour *Ariol*, Emmanuel Guibert écrit des scénarios rigoureusement construits, au déroulement progressif et logique, que Marc Boutavant illustre avec beaucoup de cohérence. Le point de vue est souvent statique ou glisse sans ellipse brusque d'une case à l'autre, au gré d'une mise en page sobre, à dominante *conventionnelle*[7] de deux cases sur deux. Enfin, une narration dilatée, qui s'attache avec attention à chaque moment de la vie d'Ariol, régit les histoires, aux antipodes de *Sardine de l'espace*.

Même si elles fonctionnent sur des logiques très différentes – aventure contre vie quotidienne, fantasme contre identification – et des parti-pris graphiques et narratifs opposés, ces deux séries pour la jeunesse d'Emmanuel Guibert nous parlent finalement de la même chose : la puissance de l'imaginaire enfantin, respectivement sujet et objet de *Sardine* et d'*Ariol*. L'existence de justicier des étoiles, dont Ariol ne fait que rêver, Sardine elle, la vit. C'est cette logique du rêve éveillé, vue comme une des composantes majeures d'une enfance plus ou moins idéalisée, qu'Emmanuel Guibert réussit à faire partager. ■

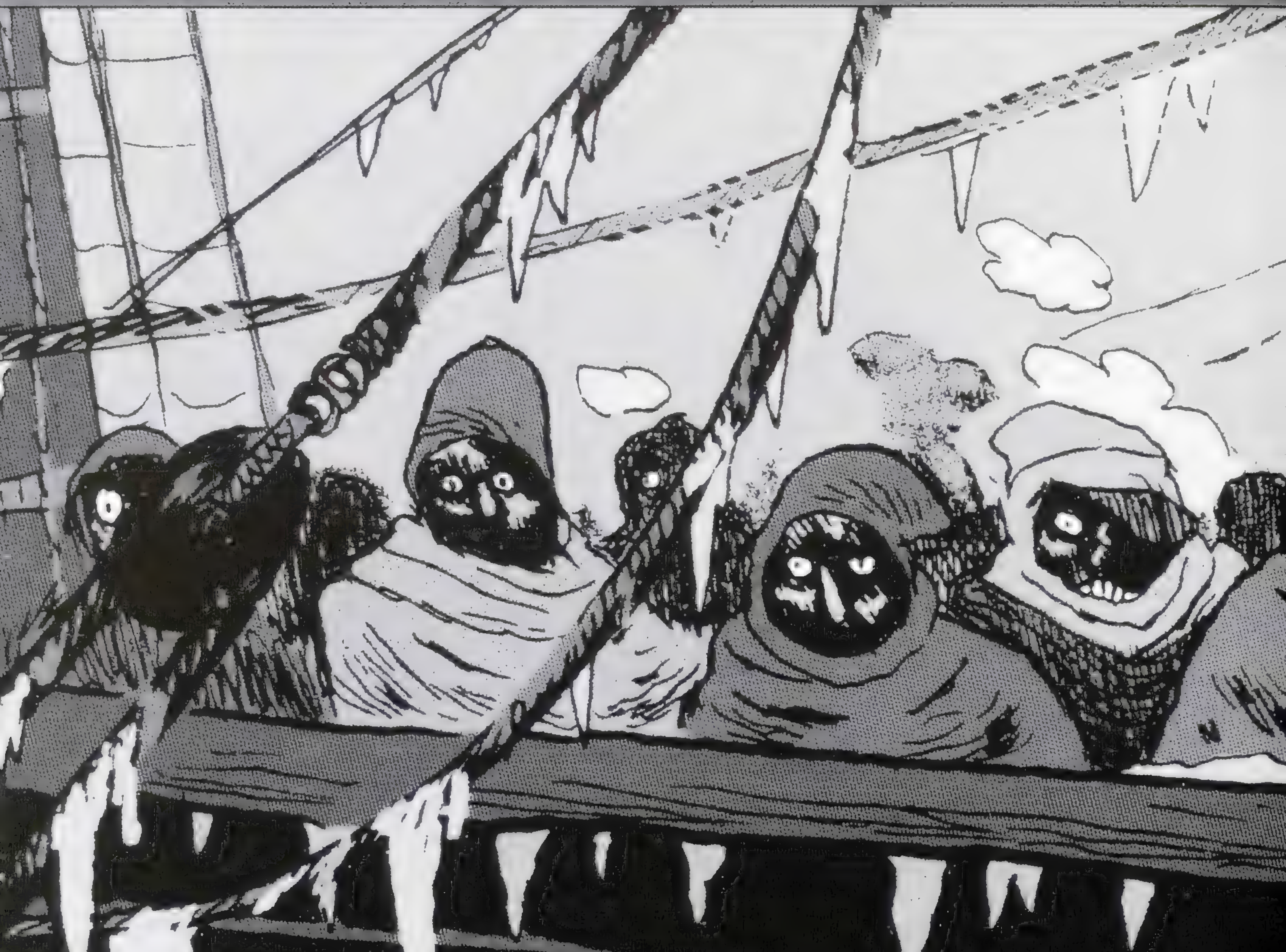
---

1. Hugues Dayez, *La Nouvelle Bande Dessinée*, Bruxelles, Niffle, 2002, p. 151.
2. Les familiers de l'œuvre de Joann Sfar reconnaîtront un avatar de Yellow Shoulder, pirate croisé au fil des aventures du *Borgne Gauchet* (L'Association, 2001).
3. Marie-José Chombart de Lauwe, *Un monde autre : l'enfance. De ses représentations à son mythe*, Lausanne, Payot, 1979.
4. Cécile Maveyraud, « Métaphysique des bulles », *Télérama* n°2732, 2002, p. 14.
5. Benoît Peeters, *Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1991, p. 33-53.
6. http://www.pastis.org/joann
7. Benoît Peeters, *op cit.*



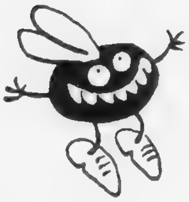
© Bayard Éditions Jeunesse

Ariol, les différents protagonistes



Christophe Blain, Isaac le pirate, tome 2, « Les Glaces » © Éd. Dargaud

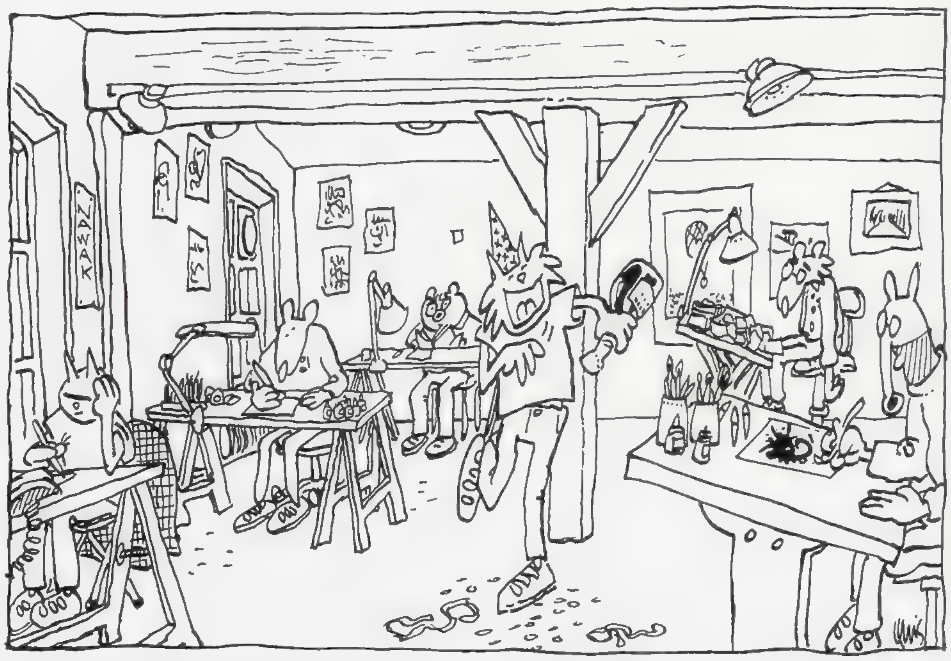
DOSSIERS



En atelier

Trondheim, David B., Boilet, Blain, Guibert, Sfar… Ces têtes d'affiche de la jeune bande dessinée n'ont pas seulement en commun un formidable talent. Ils ont, à un moment ou un autre, travaillé ensemble en atelier. L'atelier Nawak, et plus tard l'atelier des Vosges, ont été le creuset d'une génération exceptionnelle, le lieu de rencontres déterminantes et de collaborations fécondes. Dominique Hérody, qui participa lui-même à cette aventure collective, a mené l'enquête pour en retracer les péripéties multiples. Cette plongée dans les coulisses de la création relève de la petite histoire mais jette un éclairage déterminant et inédit sur un pan entier de la bande dessinée contemporaine.

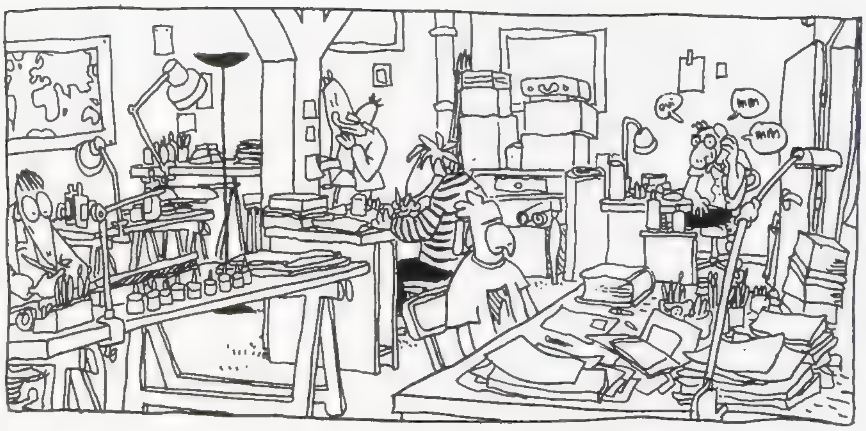
À la fin de l'année 1990, Guy Delcourt avait proposé à Thierry Robin de reprendre son local, désormais trop petit pour son activité en développement, local auquel il était lié par un bail qu'il ne voulait pas rompre, au cas où : environ 50 m², au fond de la cour, premier étage au-dessus d'une galerie d'art et en-dessous du Centre culturel yougoslave, poutres apparentes – dont une verticale – murs blancs bientôt piqués de trous de punaises et de fléchettes, et moquette qui allait subir tous les outrages. Il savait que son nouvel auteur (il entamait alors le premier tome de *Rouge de Chine*) avait trouvé enrichissante une récente expérience d'atelier avec Pierre-Yves Gabrion et Olivier TaDuc, dans l'appartement du premier à Sartrouville. Seule la difficulté pour un Parisien du boulevard Voltaire à accumuler les joies du métro, du RER et du bus pour atteindre la banlieue Ouest l'avait refroidi. Autant dire que la situation centrale de ce nouveau local, dans le quartier Beaubourg, à deux pas des librairies, des cinémas et disquaires, était idéale. Restait à trouver cinq ou six volontaires pour partager les 7000 francs du loyer, Delcourt gardant une part à sa charge.



Les cinq premiers occupants de l'atelier Nawak ; de gauche à droite : Lewis Trondheim, Brigitte Findakly, Thierry Robin, Dominique Hérody et Karim. En 1991, période à laquelle il réalisa ce dessin inédit, Trondheim ne se personnifiait pas encore en oiseau.

Droits réservés

C'est donc un petit groupe qui s'est retrouvé sur place, un jour de janvier, après une première rencontre lors de la présentation à la presse du festival d'Angoulême en décembre, à se regarder en chiens de faïence, se demandant bien comment ils allaient cohabiter. Le seul dénominateur commun était Thierry Robin : il avait connu Karim chez Rackham (*Groin Groin*) ; Brigitte Findakly, coloriste, à *Mickey* où il travaillait aussi ; Lewis Trondheim à son stand *approximatif* au festival de Lisses en 1988 ou 89 (c'était avant la publication de *Psychanalyse* au Lézard) ; enfin l'auteur de ces lignes, retrouvé au même endroit, pas forcément la



© Éd. Cornélius

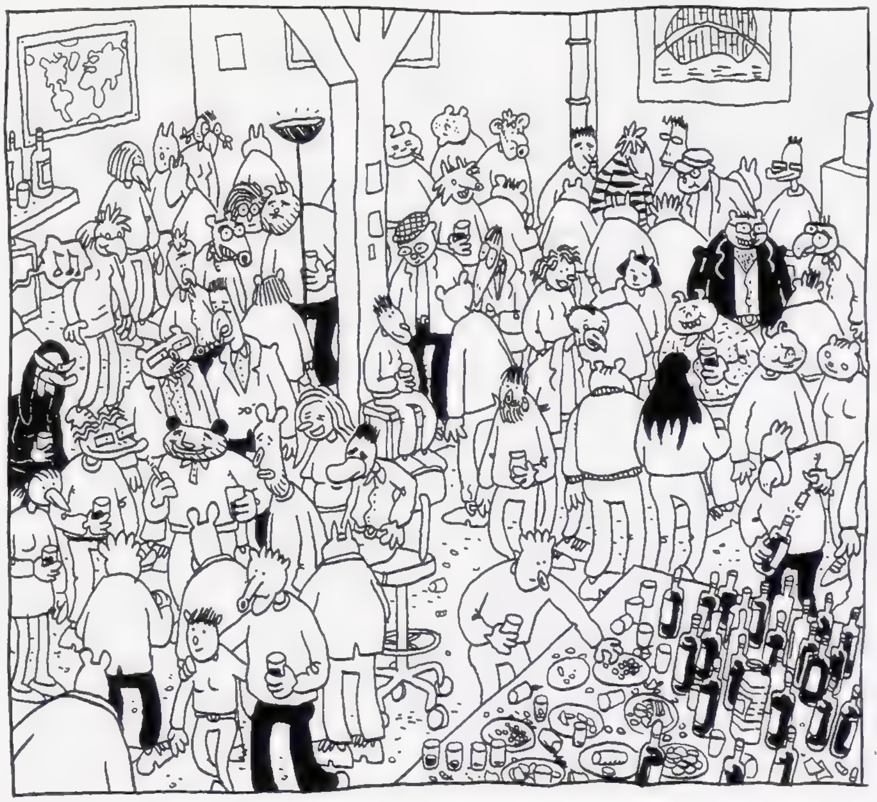
Brigitte et Lewis ont trouvé leur aspect définitif ; à l'arrière plan : Jean-Yves Duhoo, Jean-Christophe Menu et David B. In *Lewis Trondheim,* Approximativement, *éd. Cornélius, 1994.*

même année, quelques saisons après une première rencontre lors d'un autre festival, sur les coteaux de sa Champagne natale ; j'y signais alors *L'Atelier* (Futuropolis) ! Laurent Vicomte était du nombre mais il joua l'Arlésienne, sauf deux ou trois fois pour terminer en urgence des pages de scoutisme. Lewis ne devait s'y installer qu'à mi-temps, tant ses finances nétaient pas garanties, avec Jean-Pierre Duffour qui dessinait alors *Gare Centrale* (première édition chez Rackham) sur son scénario. Il mit quatre ans pour arriver au terminus. Lui non plus, en tout cas pendant la première période, ne se montra guère. En fin de compte Lewis fut titulaire à plein temps, il ne voulait plus travailler chez lui.

Un contrat avec Guy Delcourt avait été signé par toutes les parties, assez solennellement, où chacun s'engageait à la probité et à la propreté. Chacun choisit sa place, qui avec besoin de lumière du jour (pour la couleur), qui préférant la lumière électrique, moins cruelle pour le trait d'encre de Chine, qui face au mur pour n'être dérangé par personne (sinon que le téléphone était posé tout près). Signalons un point non négligeable qui facilita l'entente, une condition *sine qua non* : personne ne fumait !

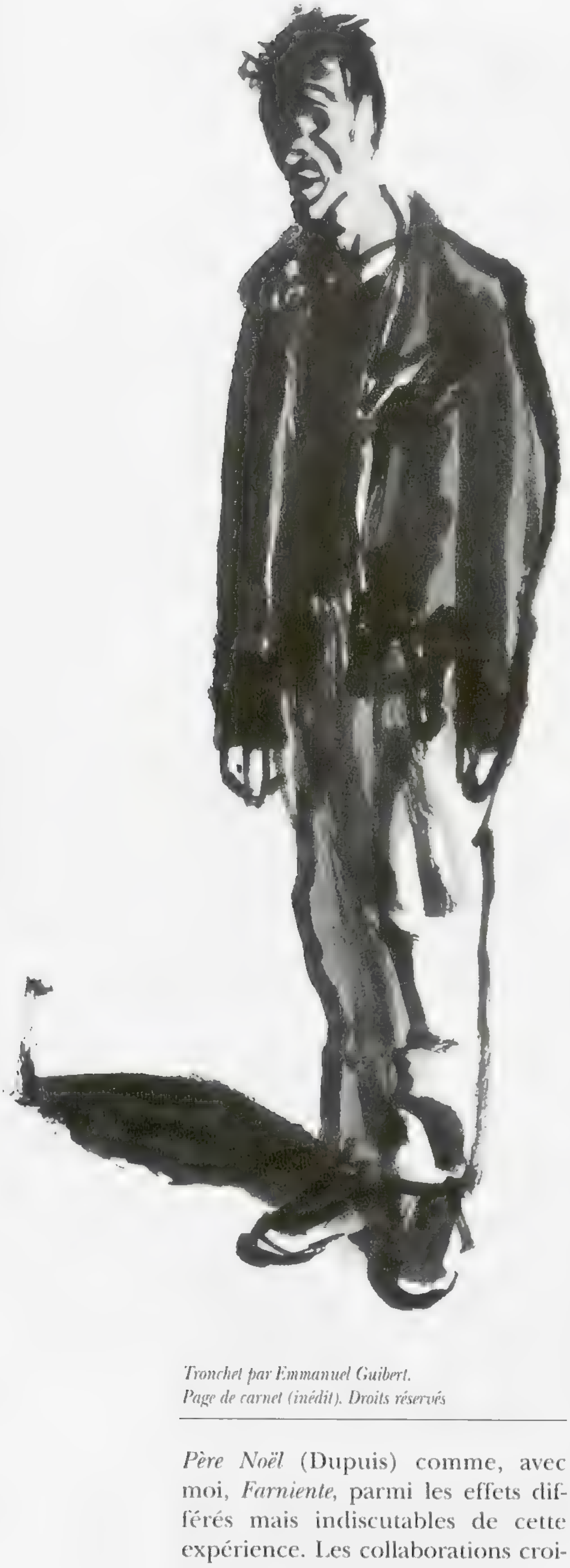
Cette première période de l'atelier Nawak – nom trouvé par défaut par Karim –, jusqu'à mon départ en avril 1992 et celui de Thierry Robin peu de temps après, l'un et l'autre pour Angoulême, fut marquée par le tcha tcha de Marino Marini, les concours de fléchettes, quelques parties de ping-pong sur la table de Vicomte (ou de Duffour) et les premières fêtes du beaujolais nouveau ou du Nouvel An comme celle, plus tardive, décrite par Lewis Trondheim dans *Approximativement* (Cornélius 1994 pour le comics). Cet album est une lecture indispensable pour qui veut approcher la vie de cet atelier, marquée d'abord pour lui et pour tous par son imperturbable avancée sur *Lapinot et les Carottes de Patagonie* et son objectif impérieux des 500 pages, improvisées et sans crayonnés. Thierry Robin fut son premier lecteur dès la page 80 (avant le début de l'atelier, qui coïncida environ avec la page 120), puis à quelques-unes des étapes ultérieures. Parallèlement, ou pendant les pauses patagoniennes – il y en eut une longue après la page 400 et quelques – Lewis travailla sur *Mildiou, Un Intérieur d'artiste* et *Imbroglio,* puis *Slaloms* et *La Mouche,* version japonaise…

Soulignons l'accueil frileux des éditeurs devant ses projets, qu'ils fussent personnels comme *Willard Watte* (1993) que Casterman pourtant demandeur ne se décida pas à publier, ou en collaboration comme *la Montagne d'acier,* un récit de science-fiction avec Killoffer, ou, avec Robin, *Les Pirates de la mer* (une première page publiée dans *Racaille* n°1 en 1992) et *Les Zinzins du dessus* pour *El Coyote,* un projet mort-né d'Olivier Cromwell. Lewis écrivit aussi pour Thierry Robin un scénario pour la collection friponne des Humanos dirigée par Guy Vidal (avant son retour chez Dargaud et bien avant "Poisson Pilote"), qui se situait dans les coulisses du Lido ! Sans suite. Certains sujets eurent meilleure fortune peu de temps après. Finalement il faudra près de dix ans pour que se dessine *Le Petit*



© Éd. Cornélius

Une fête à l'atelier. Lewis Trondheim, Approximativement



Tronchet par Emmanuel Guibert.
Page de carnet (inédit). Droits réservés

Père Noël (Dupuis) comme, avec moi, *Farniente*, parmi les effets différés mais indiscutables de cette expérience. Les collaborations croisées se multiplieront plus tard, nous le verrons, avec Joann Sfar, Christophe Blain, Emmanuel Guibert et David B., aux styles et aux caractères différents mais aux approches complémentaires, et feront de cette fécondité la marque historique de cet atelier.

Thierry Robin continuera pendant un moment de travailler en ateliers à Angoulême, aux noms de Brol et d'Entropie, et pense toujours aujourd'hui, revenu dans les environs de Paris, qu'il serait bon de s'y retrouver à nouveau, pour briser le fameux isolement inhérent à ce métier.

Premières relèves

Tronchet et David B. prirent les premières places vacantes. Ils furent un peu comme chien et chat. L'atelier, pour Tronchet, ne semblait pas avoir la même définition que pour la plupart des autres : pour employer une image sportive, « il n'entrait pas dans le collectif ».

En la présence de Lewis se succédèrent Jean-Yves Duhoo, Christophe Blain, Stanislas, Émile Bravo, Jean-Christophe Menu, Jean-Pierre Duffour (plus souvent), Joëlle Jolivet et Joann Sfar. Certains parlent d'un droit de veto de Lewis sur les nouveaux, après examen de leur travail, lui parle d'une grosse majorité nécessaire. Sfar dit que ça se passait gentiment et Duhoo que c'était fait avec soin ! De l'esprit de l'atelier Lewis Trondheim retient la cordialité et un mouvement commun qui s'est affirmé au cours du temps. C'est à cette époque que Brigitte Findakly l'initia à la couleur et qu'elle put avoir affaire à des bandes dessinées plus créatives, jouer avec l'ombre et la lumière, travailler davantage en ambiance car les pages l'y appelaient.

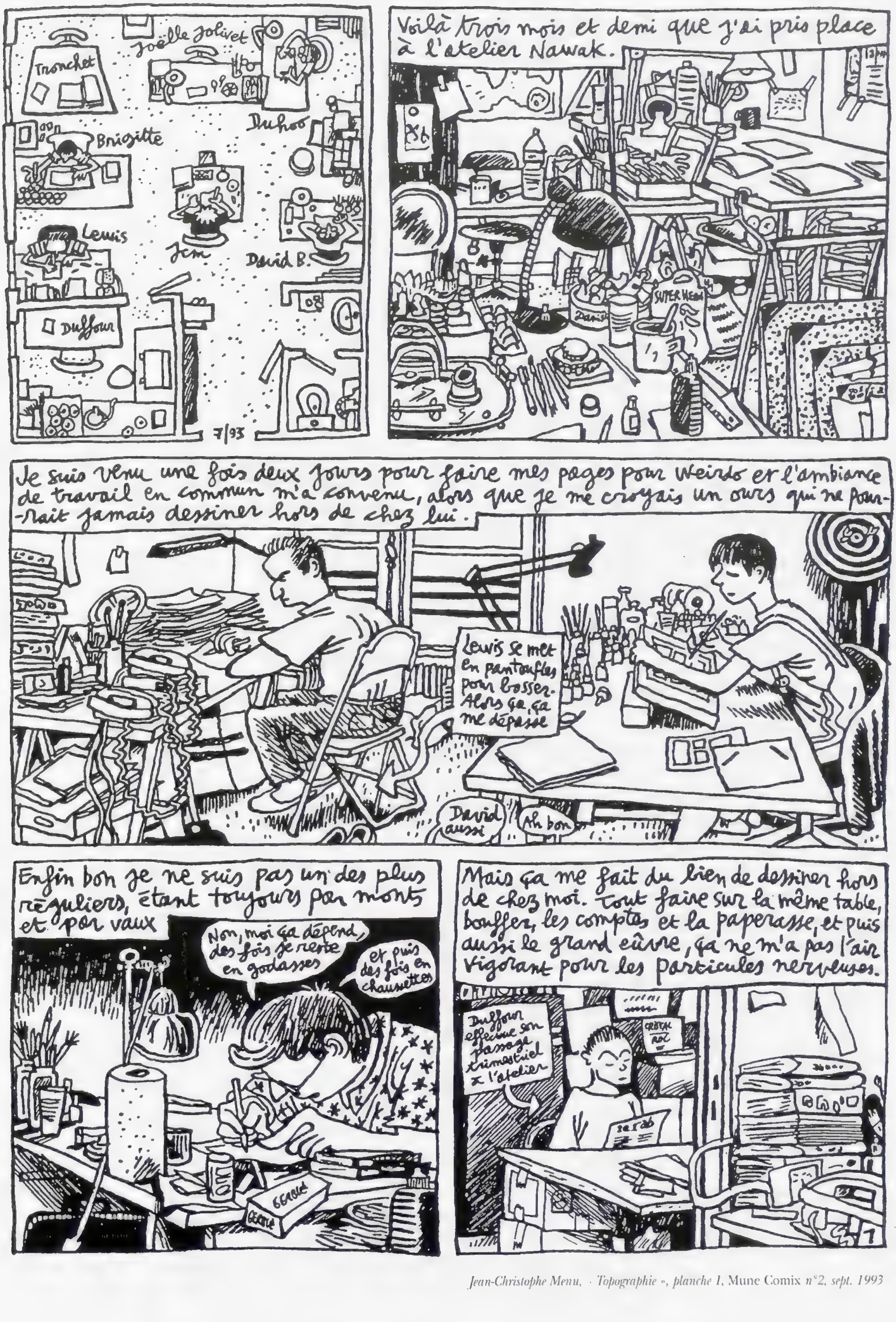
Si Lewis avait un mur devant lui, Brigitte Findakly avait le dos de Lewis sous les yeux. Carnet rose : ils se marièrent en 1993 et en septembre 1994 émigrèrent vers la Provence et son soleil, « pour que les enfants ne poussent pas au milieu des voitures ». Depuis Lewis Trondheim travaille chez lui mais il est question de monter à Montpellier quelque chose du même ordre avec quelques amis.

Quand Jean-Yves Duhoo vint à l'atelier en 1992 il ne connaissait que Lewis, David et J.-P. Duffour. Comme le montrent ses deux pages parues dans *Lapin* n°7 (voir pages suivantes), il s'installa au coin au fond à droite. C'était pour lui aussi l'émulation, la stimulation, les échanges culturels constructifs qui l'attiraient et il en retient aujourd'hui les avis partagés, la vraie solidarité de créateurs, le thé de David B. et les vraies batailles d'élastiques. Illustrateur, entrevu dans *Labo* (la genèse de l'Association, Futuropolis 1989) et auparavant encore dans *Le Lynx* (prégenèse d'icelle) comme huit des locataires, futur chef de fabrication de l'Association de 1998 à 2000, Duhoo partit en 1994, « trop réservé face à une bande de gros bavards », je cite.

C'est à partir de cette époque, quand il y eut une majorité proche de l'Association, qu'on eut trop tendance à faire l'amalgame, comme Menu le déplore, entre cet atelier et l'Association qui n'avait pas encore de local. Les deux ensembles comprenaient seulement un sous-ensemble commun. Quand Lewis lui avait parlé de l'atelier, la présence, même relative, de Laurent Vicomte, avait été jugée rédhibitoire. Mais la composition avait évolué et bientôt Menu put se reconnaître au milieu de connaissances et d'amis ; après un court squat pour terminer ses pages d'*USA 87* pour *Weirdo* n°28 (la revue animée par Aline et Robert Crumb), en mars 1993 il prit la place de Stanislas qui rentrait chez lui. Menu était fort d'une expérience en atelier des plus brèves – au moins deux après-midi ! – en compagnie de Killoffer, Thiriet, Duhoo et Mokeït en 1987. Il comptait trouver là une certaine discipline de travail.

Jean-Christophe Menu souligne l'importance de se montrer ses travaux, de sortir du nombrilisme pathologique habituel à ce boulot, d'échanger des stratégies par rapport au milieu, etc. (voir *Topographie* in *Mune Comix* n°2) et combien était riche la complémentarité des centres d'intérêt – pour la documentation par exemple, « les costumes chez David, les canassons chez Blain, les typos chez Duhoo ». De plus la proximité de la bibliothèque de Beaubourg (il ne dit pas Pompidou, allez savoir pourquoi) était un atout pas négligeable.

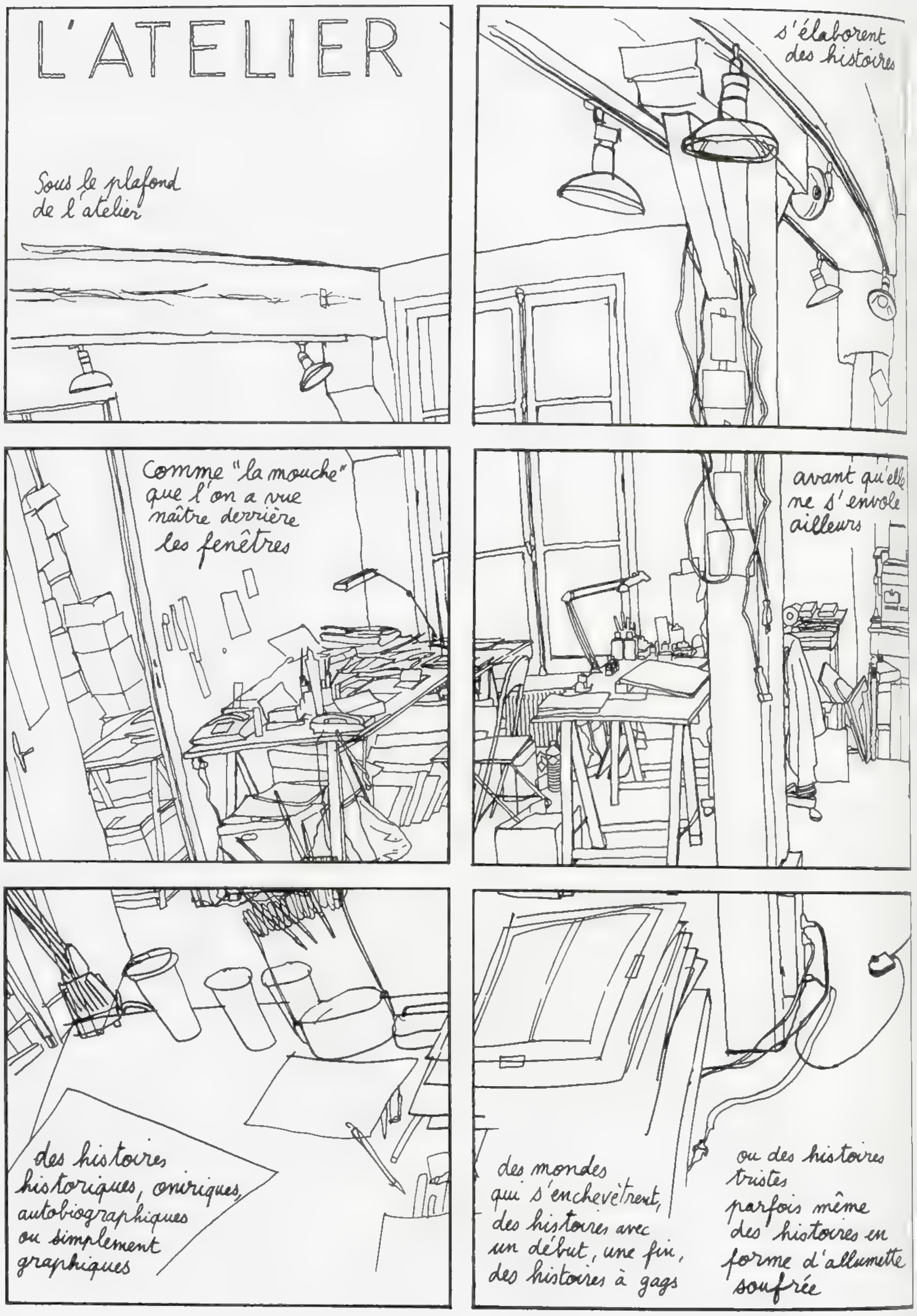
Un locataire moins attendu en un tel lieu fit son apparition, le chien


Tronchet
Joëlle Jolivet
Duhoo
Brigitte
Lewis
Jim
David B.
Duffour
7/93
Voilà trois mois et demi que j'ai pris place à l'atelier Nawak.
Je suis venu une fois deux jours pour faire mes pages pour Weirdo et l'ambiance de travail en commun m'a convenu, alors que je me croyais un ours qui ne pourrait jamais dessiner hors de chez lui.
Lewis se met en pantoufles pour bosser. Alors ça, ça me dépasse
David aussi
Ah bon
Enfin bon je ne suis pas un des plus réguliers, étant toujours par monts et par vaux
Non, moi ça dépend, des fois je reste en godasses
et puis des fois en chaussettes
Mais ça me fait du bien de dessiner hors de chez moi. Tout faire sur la même table, bouffer, les comptes et la paperasse, et puis aussi le grand œuvre, ça ne m'a pas l'air vigorant pour les particules nerveuses.
Duffour effectue son passage trimestriel à l'atelier
1

© Éd. Cornélius

Jean-Christophe Menu, « Topographie », planche 1, Mune Comix *n°2, sept. 1993* de Tronchet. Mais hélas tout le monde n'adore pas les chiens ; ni Stanislas, ni Menu en tout cas ! Et David B. préfère les chats. Il aurait fallu qu'il s'appelât Snoopy pour être adopté par tous, et encore n'est-ce pas certain. On peut penser que le contrat avec Delcourt, qui tomba en désuétude avec tous ces roulements de personnes, n'avait pas prévu pareille chose, laissant là un fâcheux vide juridique !

Menu dut se résoudre à quitter l'atelier au bout de six mois, faute de temps pour se consacrer à son travail d'auteur, pris par son activité grandissante au sein de l'Association, où la part nécessaire de vie collective était largement remplie, et par sa *phamille* en Normandie. Aujourd'hui il a plutôt envie de se retrouver seul pour dessiner, même si l'envie resurgit parfois quand il rend visite à ses amis toujours en groupe, comme Joann Sfar, et redécouvre l'émulation qui s'en dégage.

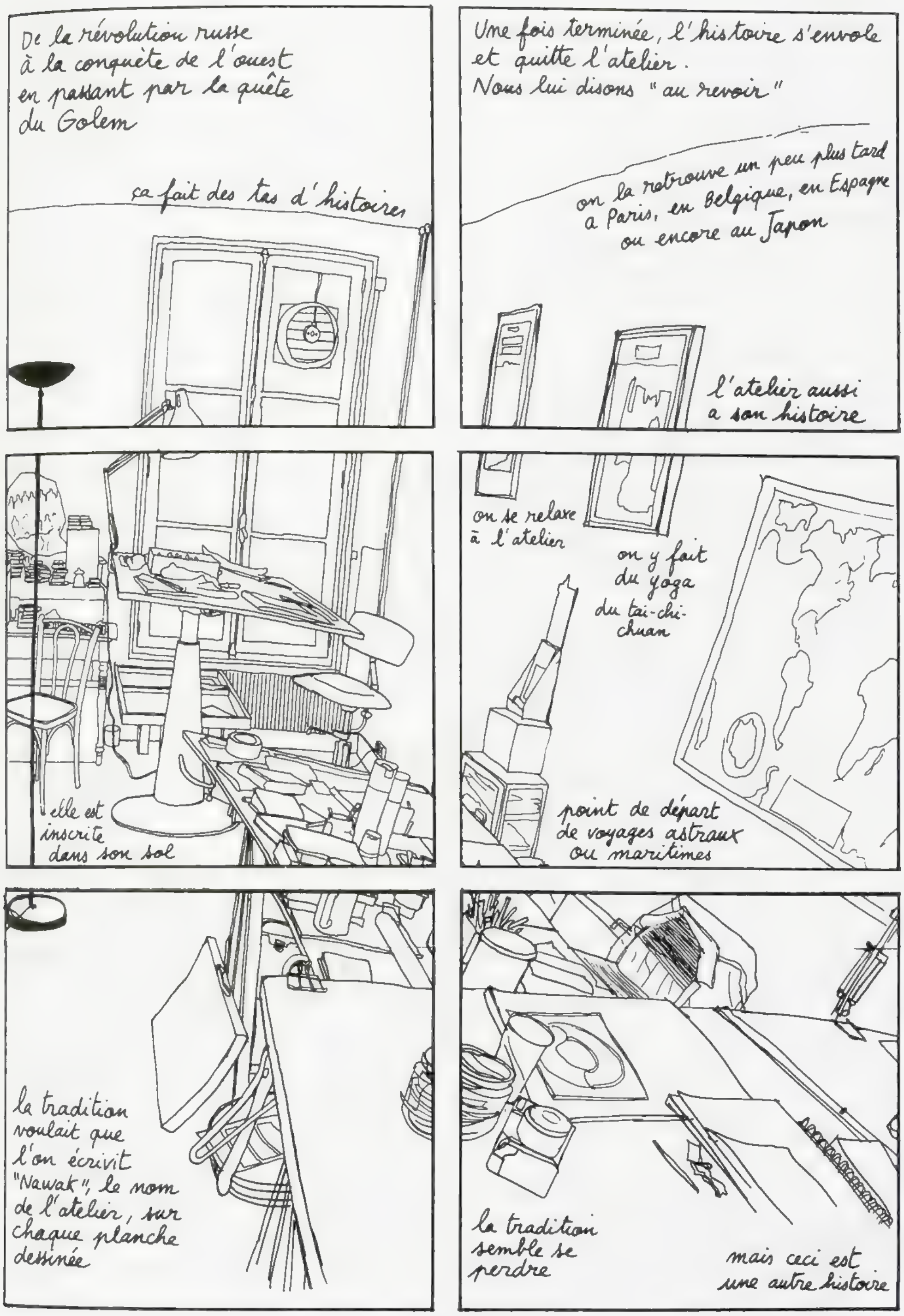

L'ATELIER
Sous le plafond de l'atelier
s'élaborent des histoires
Comme "la mouche" que l'on a vue naître derrière les fenêtres
avant qu'elle ne s'envole ailleurs
des histoires historiques, oniriques, autobiographiques ou simplement graphiques
des mondes qui s'enchevêtrent, des histoires avec un début, une fin, des histoires à gags
ou des histoires tristes parfois même des histoires en forme d'allumette soufrée

Jean-Yves Duhoo : «L'Atelier », Lapin n°7, sept. 1995. © L'Association

Sfar et Blain : des « bleus » de choix

Alors que l'accueil des petits jeunes en visite n'était pas vraiment souhaité, sauf à affronter la méchanceté légendaire de quelques-uns, quand Joann Sfar vint se présenter, se souvient Menu, « pas de pot », ils durent reconnaître que ce qu'il leur montrait, *Promenade champêtre avec le Golem*, était génial ! *Lapin* publia ces pages dans son numéro 5 (janvier 1994, comme une autre publication dans *Le Cheval sans tête*). À cette même époque, les éditeurs commencèrent à se manifester, comme le Seuil Jeunesse ou Thierry Tinlot, fraîchement nommé à la direction de *Spirou*, où Menu publia ses premières pages.

Christophe Blain est arrivé pendant cette période, informé par Joëlle Jolivet, qu'il connaissait du monde de l'illustration et comme collègue de collection chez Albin Michel. Il découvrit aussi la présence de Tronchet, qu'il connaissait via sa compagne la scénariste Anne Sibran, avec qui il avait un projet. Mais surtout des raisons pratiques l'y amenèrent : en septembre 1993, tout juste de retour de l'armée (*Carnet d'un matelot*, Albin Michel), pensionnaire dans un foyer de jeunes travailleurs, il devait impérativement trouver un lieu où travailler. Par la force des choses il sera là tous les jours jusque très tard. Et puis à l'époque, dit-il, il était sérieux. Menu se rappelle son bizutage qui consista surtout à le dissuader de continuer la crotte (*sic*) qu'il était en train de faire ; un atelier devait servir au moins à ça, dit-il. La conversion de Blain à la bande dessinée est largement due à David B. Il n'arrivait pas à allier son goût prioritaire pour le dessin, voire la picturalité, et l'aspect narratif de cette bande dessinée qu'il méprisait depuis ses dix-sept ans et ensuite avec son passage aux Beaux-Arts. On pourra lire dans *Lapin* n°12 (juillet 1996) le premier épisode du *Géant musicien*, leur première collaboration avant *La Révolte*


De la révolution russe
à la conquête de l'ouest
en passant par la quête
du Golem
ça fait des tas d'histoires
Une fois terminée, l'histoire s'envole
et quitte l'atelier.
Nous lui disons "au revoir"
on la retrouve un peu plus tard
à Paris, en Belgique, en Espagne
ou encore au Japon
l'atelier aussi
a son histoire
elle est
inscrite
dans son sol
on se relaxe
à l'atelier
on y fait
du yoga
du tai-chi-
chuan
point de départ
de voyages astraux
ou maritimes
la tradition
voulait que
l'on écrivit
"Nawak", le nom
de l'atelier, sur
chaque planche
dessinée
la tradition
semble se
perdre
mais ceci est
une autre histoire

d'Hop-Frog chez Dargaud. Blain ignorait alors tout de ce milieu, et de l'Association plus encore.

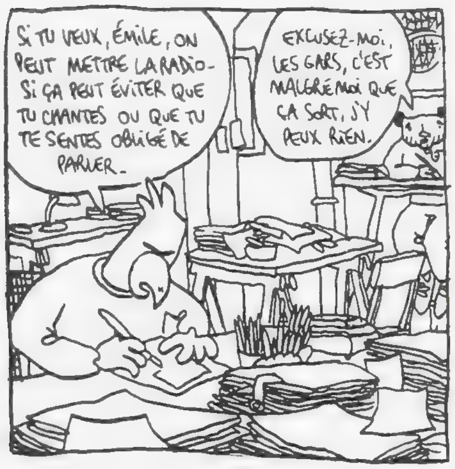
Le ton de l'atelier était donné par Lewis Trondheim et David B., avec un humour souvent acide – sans parler de quelques oppositions avec Tronchet – mais cependant Christophe Blain se souvient d'une ambiance beaucoup plus « cool » que celles des Beaux-Arts et de l'armée ; *a posteriori* il la voit très « particulière », plus que sur l'instant avec son peu d'expérience et à un âge où on accepte les choses plus facilement. Mais surtout il retient ce qu'il doit à Lewis qui le suivait avec attention, comme David, avec de grandes qualités pédagogiques : une franchise sans détours, pas de susceptibilité mal placée – ce qui n'est pas toujours évident. C'était une attitude très saine, souligne-t-il. Cet esprit s'est pérennisé, à en croire divers témoignages, comme celui de Guibert : « Quand l'un de nous remarque une erreur, on y remédie là, sur-le-champ ! »

La ligne géniale des Vosges

Vint alors la période « géniale » de l'atelier des Vosges après le renfort de Guibert, au moins jusqu'en 1998 quand Blain se retrouva être le dernier survivant de ce groupe. Il n'est pas exagéré d'écrire que la rencontre de Christophe Blain avec Joann Sfar (avec qui il est à nouveau en atelier aujourd'hui : la SNBD, la Société Nationale de Bande Dessinée, place de la Nation ! – en compagnie de Matthieu Sapin et Ryad Sattouf) est un des événements emblématiques de l'histoire de ces ateliers Nawak et des Vosges. Inutile de refaire l'histoire, mais *Le Réducteur de vitesse* et plus encore *Isaac le pirate*, qui voit Blain s'engager dans l'écriture complète d'une bande dessinée – il réserve toutefois le travail sur le scénario « chez lui tout seul » – auraient-ils vu le jour sans la confiance en le jugement des amis ? Après cette période d'apogée, retrouver pareille ambiance tenait de la gageure, malgré les nouveaux : Gwen de Bonneval et Mathieu Bonhomme. Une ombre planait, dit Christophe Blain, qui ne partit qu'en 2002.

Christophe Blain souligne combien ses relations avec les éditeurs furent facilitées. Quand il s'est agi de placer *Le Réducteur de vitesse* chez Dupuis, sur les conseils de Guibert, le fait d'être assimilé à ce groupe lui valut d'être très vite appelé par Philippe Vandooren, très enthousiaste de ses collaborations avec Sfar, Guibert et Boilet pour la collection « Aire Libre ». Quant à David B., il avait déjà un pied chez Dargaud et leur collaboration n'eut aucun mal à convaincre. Dupuis, s'il avait manqué *Isaac le pirate*, n'a pas raté la *Fille du professeur*, contrairement à Dargaud. Seul Casterman est passé complètement à travers, n'ayant déjà pas assez cru en David Beauchard dans les années 80.

Émile Bravo fut après Christophe Blain celui qui voisina avec le plus de monde à l'atelier, qu'il fréquenta sans faiblir de l'automne 1993 à janvier 1998. Il s'installe, invité par Lewis Trondheim, très peu de temps après Christophe Blain, peu avant Sfar, en même temps que l'illustra-


SI TU VEUX, ÉMILE, ON PEUT METTRE LA RADIO - SI ÇA PEUT ÉVITER QUE TU CHANTES OU QUE TU TE SENTES OBLIGÉ DE PARLER.
EXCUSEZ-MOI, LES GARS, C'EST MALGRÉ MOI QUE ÇA SORT, J'Y PEUX RIEN.

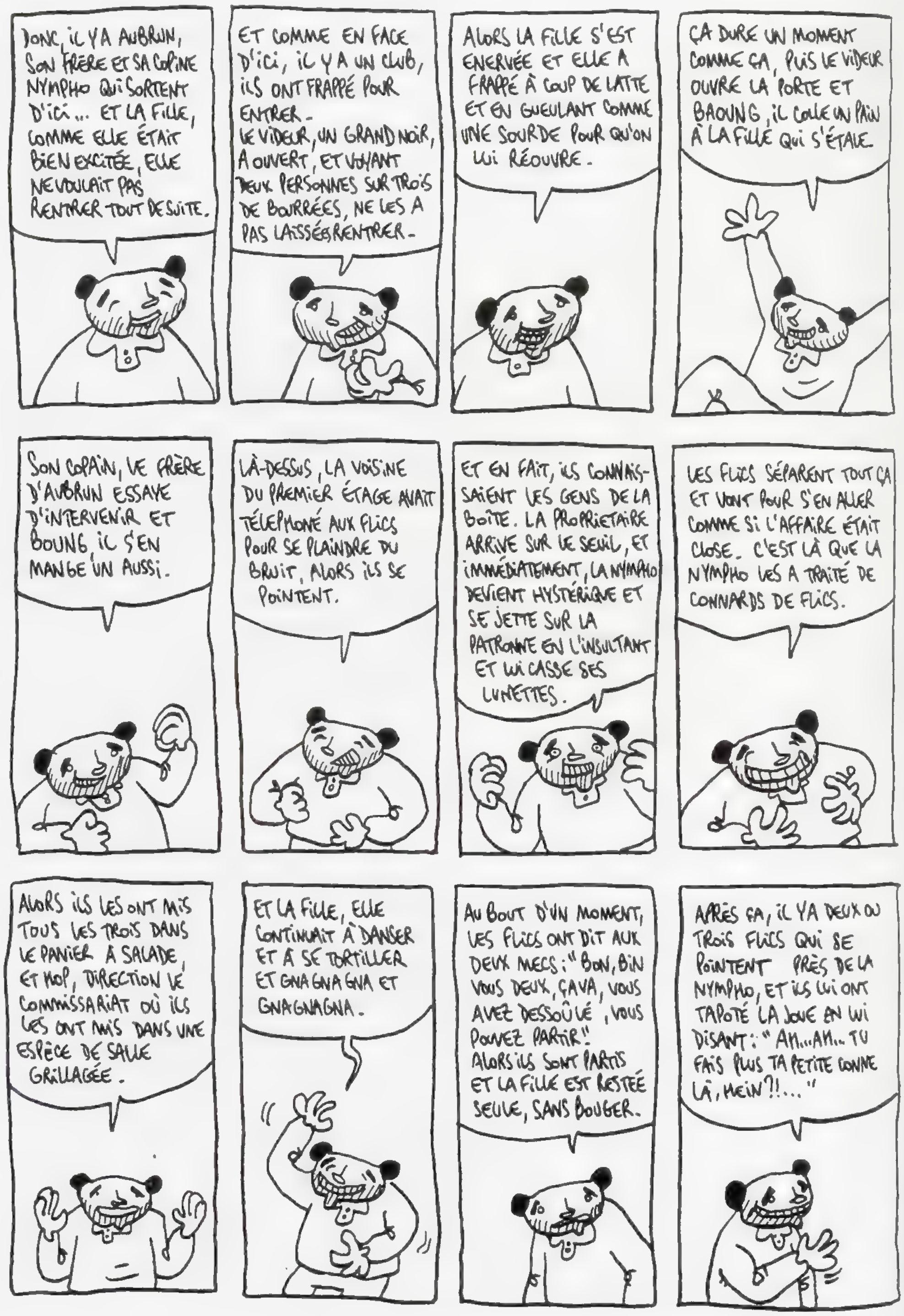
Où Trondheim évoque les bavardages d'Émile Bravo (Approximativement)

teur Fabrice Tarrin, peut-être pour remplacer Stanislas qui ne resta que peu de mois.

Il avait déjà rencontré « sportivement » David B. lors d'un des matchs BD organisés par l'agence TransBD à la fin des années 80 dans les festivals. Plusieurs fois il fut tenté, lui, le « classique », de croiser une mouvance remarquée avec *Logique de guerre*, le premier pas de l'Association sous ses couleurs, en 1990. Il avait le même agent d'illustrateurs, Michel Lagarde, que Jean-Pierre Duffour (comme un peu plus tard Christophe Blain, Marc Boutavant et Hélène Micou). Pour lui aussi l'atelier lui permettra de « ne plus tourner en rond en travaillant seul ». Il souligne la compatibilité des caractères avec Sfar, Blain et Guibert. Ils lui font découvrir l'intérêt et les joies du croquis sur le vif et David B. sera un conseiller historique précieux sur le deuxième tome d'*Aleksis Strogonov* (Dargaud, co-scénario de Régnaud, couleurs de Brigitte Findakly) comme ils seront, l'un et l'autre, les « professeurs » de Marjane Satrapi.

Avec Joann Sfar ils projettent de se frotter à la réalisation d'un *Blake & Mortimer* ! Alliance de l'esprit cartésien d'Émile, où tout doit être huilé et préparé jusqu'au bout, et du côté instinctif de Joann. En auteur complet il se mettra à l'écriture de scénarios de vulgarisation scientifique avec *Jules* (pour *Okapi*, en album chez Dargaud), tout de suite honoré par le Prix René Goscinny. Comme pour Christophe Blain, sans qu'on puisse déterminer les responsabilités, l'atelier a donné l'occasion à beaucoup d'explorer des ressources enfouies. On le verra aussi, ô combien, avec Emmanuel Guibert.

Émile Bravo se reconnaît volontiers dans la catégorie des bavards évoqués plus haut par Duhoo, moins aujourdhui qu'hier cependant, où travailler en compagnie était tout nouveau, et même si le volubile Joann Sfar lui disputera le titre bientôt. Il voit même dans ce club de copains un esprit de famille, voire un cirque ou un centre aéré, c'est selon ! Les silencieux ont pu en souffrir, comme le confirme le bref passage de Marc Daniau ou, beaucoup plus tard, de Nicolas de Crécy, peu à l'aise au sein d'une équipe complice déjà constituée. Ce n'est pas par lassitude de travailler en groupe que Bravo a quitté cet atelier puisqu'il en a constitué un nouveau, plus « illustrateurs », avec Marc Boutavant et Manu Boisteau. Pour changer, changer de discours, dit-il.


DONC, IL Y A AUBRUN, SON FRÈRE ET SA COPINE NYMPHO QUI SORTENT D'ICI... ET LA FILLE, COMME ELLE ÉTAIT BIEN EXCITÉE, ELLE NE VOULAIT PAS RENTRER TOUT DE SUITE.
ET COMME EN FACE D'ICI, IL Y A UN CLUB, ILS ONT FRAPPÉ POUR ENTRER. LE VIDEUR, UN GRAND NOIR, A OUVERT, ET VOYANT DEUX PERSONNES SUR TROIS DE BOURRÉES, NE LES A PAS LAISSÉS RENTRER.
ALORS LA FILLE S'EST ENERVÉE ET ELLE A FRAPPÉ À COUP DE LATTE ET EN GUEULANT COMME UNE SOURDE POUR QU'ON LUI RÉOUVRE.
ÇA DURE UN MOMENT COMME ÇA, PUIS LE VIDEUR OUVRE LA PORTE ET BAOUNG, IL COLLE UN PAIN À LA FILLE QUI S'ÉTALE.
SON COPAIN, LE FRÈRE D'AUBRUN ESSAYE D'INTERVENIR ET BOUNG, IL S'EN MANGE UN AUSSI.
LÀ-DESSUS, LA VOISINE DU PREMIER ÉTAGE AVAIT TÉLÉPHONÉ AUX FLICS POUR SE PLAINDRE DU BRUIT, ALORS ILS SE POINTENT.
ET EN FAIT, ILS CONNAISSAIENT LES GENS DE LA BOITE. LA PROPRIETAIRE ARRIVE SUR LE SEUIL, ET IMMÉDIATEMENT, LA NYMPHO DEVIENT HYSTÉRIQUE ET SE JETTE SUR LA PATRONNE EN L'INSULTANT ET LUI CASSE SES LUNETTES.
LES FLICS SÉPARENT TOUT ÇA ET VONT POUR S'EN ALLER COMME SI L'AFFAIRE ÉTAIT CLOSE. C'EST LÀ QUE LA NYMPHO LES A TRAITÉ DE CONNARDS DE FLICS.
ALORS ILS LES ONT MIS TOUS LES TROIS DANS LE PANIER À SALADE, ET HOP, DIRECTION LE COMMISSARIAT OÙ ILS LES ONT MIS DANS UNE ESPÈCE DE SALLE GRILLAGÉE.
ET LA FILLE, ELLE CONTINUAIT À DANSER ET À SE TORTILLER ET GNAGNAGNA ET GNAGNAGNA.
AU BOUT D'UN MOMENT, LES FLICS ONT DIT AUX DEUX MECS : "BON, BIN VOUS DEUX, ÇA VA, VOUS AVEZ DESSOÛLÉ, VOUS POUVEZ PARTIR!" ALORS ILS SONT PARTIS ET LA FILLE EST RESTÉE SEULE, SANS BOUGER.
APRÈS ÇA, IL Y A DEUX OU TROIS FLICS QUI SE POINTENT PRÈS DE LA NYMPHO, ET ILS LUI ONT TAPOTÉ LA JOUE EN LUI DISANT : "AH...AH.. TU FAIS PLUS TA PETITE CONNE LÀ, HEIN?!..."

On s’apprivoise…

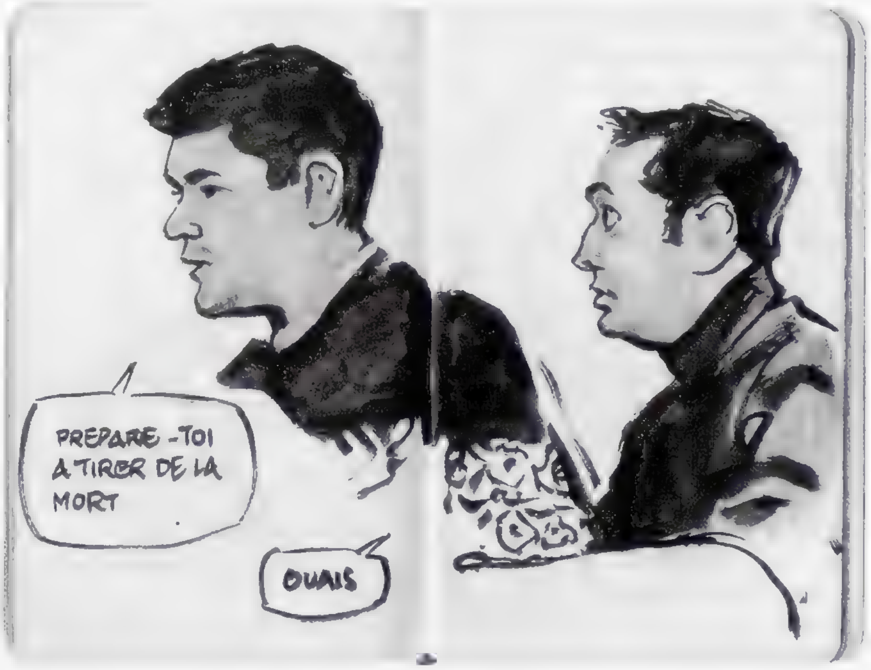
Curieux de l’Association, avec en tête bien des projets, on l’imagine sans peine, Joann Sfar, 22 ans, maîtrise de philo, étudiant aux Beaux-Arts de Paris, cherchait un atelier pour se consacrer à la bande dessinée. Il comptait surtout sortir des « plans pourris » d’alors, comme d’illustrer des conseils de remise en forme. Il entra à Nawak début 1994, sur la proposition des mêmes Lewis, Menu et David B., très peu de temps après qu’il les eut tant impressionnés. Ils lui avaient commandé d’emblée un *Patte de mouche* ; il livra *Noyé le poisson* deux jours plus tard ! Dire que, prévenu par la rumeur, il s’était préparé à être malmené… Cette période reste pour lui à la fois instructive et cauchemardesque. Sa table était au milieu de la pièce, au pied du pilier, sur le passage ; qui dit passage, dit commentaires critiques permanents sur son travail, qui le conduisaient à changer de projet chaque jour ou presque. Rappelons que dans le deuxième numéro des *Aventures d’Ossour Hyrsidoux* chez Cornélius, en janvier 1995, les pages de garde annonçaient *Une nuit avec Jules Pascin, 800 pages de bande dessinée…* ainsi que *Professeur Bell.* Beaucoup de temps perdu, en un sens, mais beaucoup de leçons retenues surtout, non de la part de profs mais d’aînés qui connaissaient bien mieux les processus. L’ambiance était assez austère, quelquefois crispée même, comme Blain le rapporte aussi. Parmi ces timides parfois abrupts, seul Émile Bravo était d’une nature détendue. Malgré un certain mal à l’aise, Joann était très content d’être là. Sa situation et son attitude à l’atelier Nawak étaient radicalement opposées à celles des Beaux-Arts (*bande dessinée* y reste un gros mot) ou de la fac. Ici il se plia à un rôle de « bleu-bite » quand là-bas, en philo, il avait l’audace de prendre la parole d’égal à égal avec les profs. Joann se voyait, avec Christophe Blain, comme les puceaux de la chambrée.

Sfar était fasciné par la façon de travailler de Lewis, qui n’était pas le dernier à le rudoyer, et ces deux caractères opposés se lièrent d’amitié, comme avec David. Leur entente se manifestait bien mieux en petit comité où toute crispation de se trouver en public s’évanouissait. Les travaux en commun le démontrent à l’envi. Le déménagement place des Vosges, à l’été 1995, allié à l’arrivée, drôle dit-il, d’Emmanuel Guibert, changea la nature de l’ambiance. Le Marais fut franchi, sans doute à bord du navire du *Capitaine Écarlate*, du 44 rue Quincampoix à la place des Vosges, avec le même équipage – dans la mesure où celui-ci fut en constante évolution. David B. avait déniché ce vieil appartement que laissaient des architectes, peut-être un ancien atelier d’artisan, certes défraîchi, mais plus vaste – avec une mezzanine –, plus clair, fenêtres sur cour. Moins cher et plus indépendant, il fit l’unanimité.

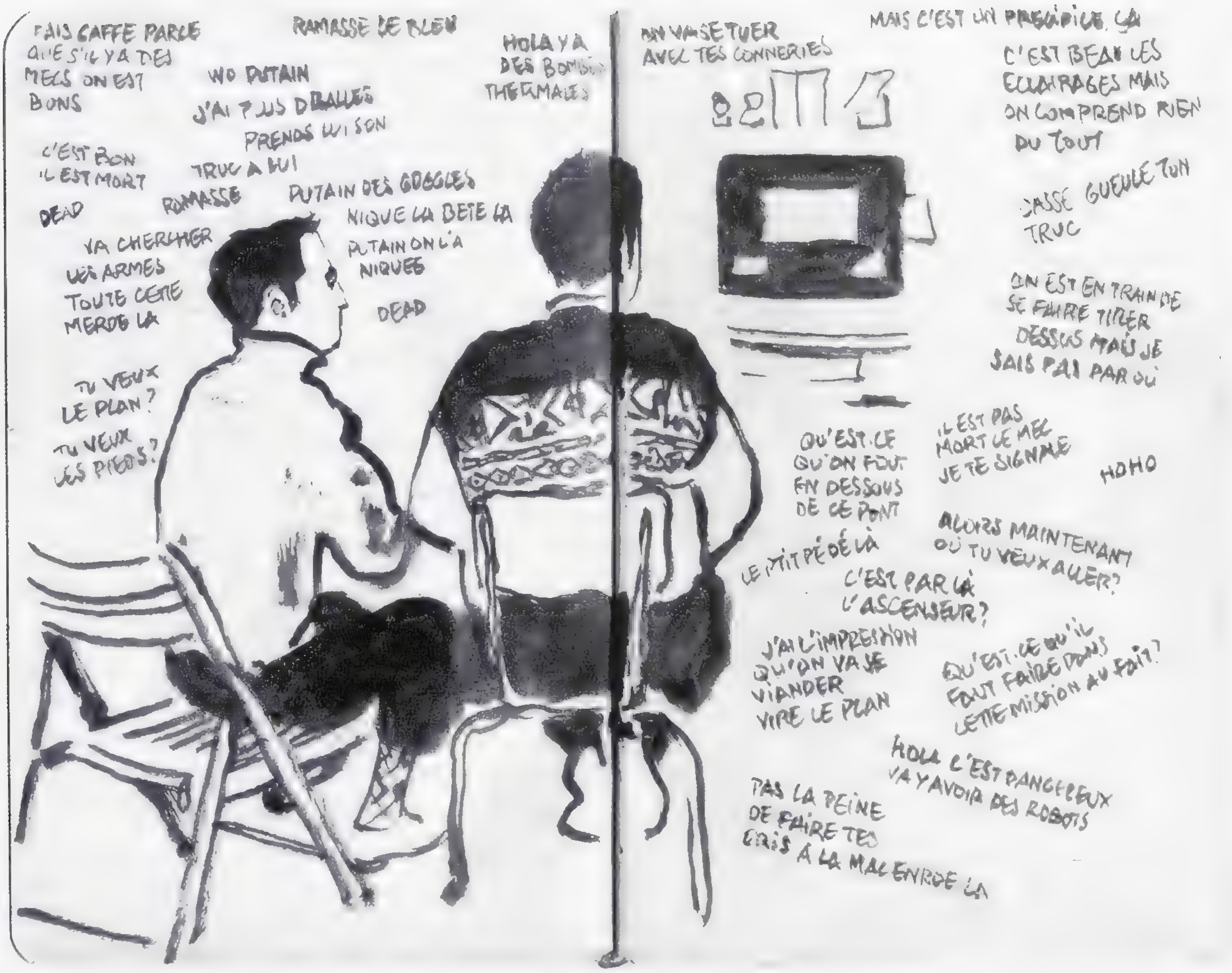
De Kyôto à Paris et retour

Comme Bravo, Sfar compare l’atelier des Vosges à une cour de récré où s’amuser était plus important que bosser. Il le quitta en même temps que Guibert, en 1998, quand il fut jeune père, et surtout parce qu’il n’y faisait plus rien ! En dehors de quelques brefs retours, il travailla seul chez lui plusieurs années jusqu’à la fondation de la SNBD au début 2002.

Qui d’autre que Frédéric Boilet, natif d’Épinal, pouvait proposer atelier des Vosges comme nom du nouveau lieu sis place des Vosges ? Déménagement dans lequel, personnellement, il ne voyait que des avantages, notamment celui de se défaire de la tutelle de Guy Delcourt. De retour d’un séjour d’un an et demi au Japon, où il avait préparé *Tôkyô est mon jardin* (Casterman) à la villa Kujoyama de Kyôto, une autre forme plus institutionnelle d’atelier pluridisciplinaire (voir la préface de Dominique Noguez à *Tôkyô…*), il avait pris place à Nawak en octobre 1994, sans connaître personne des David B., Joann Sfar, Émile Bravo, Christophe Blain, Hélène Micou, Fabrice Tarrin ou Marc Boutavant – mis à part Didier Tronchet. Mais il était déjà venu me rendre visite avant son départ et l’ambiance lui avait paru formidable ! L’expérience le tentait et la place manquait chez lui. J’offris donc mon entremise pour son admission. L’amalgame se fit sans peine et de vrai liens se nouèrent, « pas une gnognote d’amitié », dit-il avec enthousiasme. J’avoue aujourd’hui que je n’étais pas certain du résultat, vu le caractère entier de Frédéric, qui ne se cache jamais derrière des mots et qui allait se trouver face à des caractères tout aussi « authentiques » ; crainte vaine, c’était leur atout commun pour une


PRÉPARE-TOI À TIRER DE LA MORT
OUAIS

Ci-dessus et page suivante : Joann Sfar et Emile Bravo en pleine partie de jeu vidéo par Emmanuel Guibert. Pages de carnet (inédit). Droits réservés


FAIS GAFFE PARCE QUE S'IL Y A DES MECS ON EST BONS
RAMASSE LE BLEU
HOLA Y A DES BOMBES THERMALES
WO PUTAIN
J'AI PLUS D'BALLES
PRENDS LUI SON TRUC A LUI
C'EST BON IL EST MORT
RAMASSE
PUTAIN DES GOGGLES
DEAD
NIQUE LA BETE LA
VA CHERCHER LES ARMES TOUTE CETTE MERDE LA
PUTAIN ON L'A NIQUEE
DEAD
TU VEUX LE PLAN ?
TU VEUX LES PIEDS ?
ON VA SE TUER AVEC TES CONNERIES
MAIS C'EST UN PRECIPICE, ÇA
C'EST BEAU LES ECLAIRAGES MAIS ON COMPREND RIEN DU TOUT
CASSE GUEULE TON TRUC
ON EST EN TRAIN DE SE FAIRE TIRER DESSUS MAIS JE SAIS PAS PAR OÙ
QU'EST-CE QU'ON FOUT EN DESSOUS DE CE PONT
IL EST PAS MORT LE MEC JE TE SIGNALE
HOHO
LE P'TIT PÉDÉ LÀ
ALORS MAINTENANT OÙ TU VEUX ALLER ?
C'EST PAR LÀ L'ASCENSEUR ?
J'AI L'IMPRESSION QU'ON VA SE VIANDER VIRE LE PLAN
QU'EST-CE QU'IL FAUT FAIRE DANS CETTE MISSION AU FAIT ?
HOLA C'EST DANGEREUX VA Y AVOIR DES ROBOTS
PAS LA PEINE DE FAIRE TES CRIS À LA MALENRDE LA

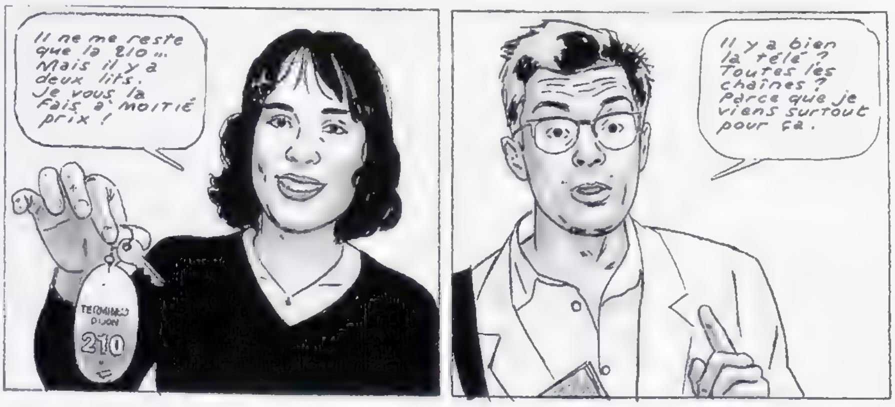
Droits réservés

bonne entente. On pourra s'amuser à reconnaître la plupart de ses colocataires comme modèles dans *Tôkyô est mon jardin* et *Demi-Tour*.

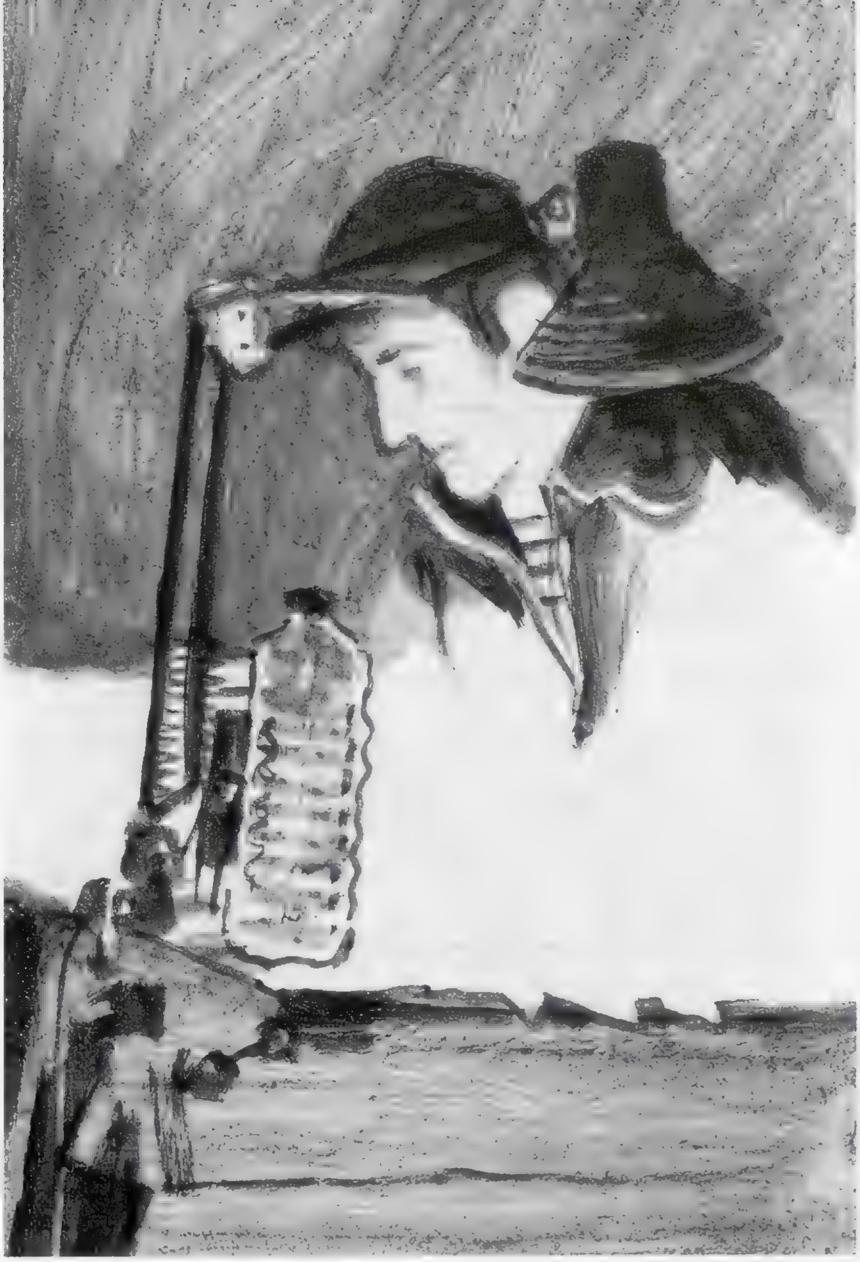
Cette période se révèle finalement pour lui une parenthèse, puisqu'il finit par retourner à Tôkyô, où il réside toujours. Sans quoi il serait volontiers resté. Au Japon, cette notion d'atelier d'artistes divers et indépendants n'existe pas. La communication ne se fait pas ou très peu entre des auteurs qui ne se connaissent pas, a-t-il constaté ! L'atelier n'est encore que le lieu d'un maître entouré de ses assistants, pour ceux qui font dans la manga à succès. Aussi a-t-il eu l'idée, pour montrer au public japonais et à la profession un aperçu de la convivialité d'un atelier à la française, de tenter de recréer l'atmosphère de l'atelier des Vosges lors des dix jours de la performance organisée à la Maison de la Nouvelle Manga, à Tôkyô en octobre 2001, avec David B., Fabrice Neaud et Loïc Nehou.

La vie en atelier a marqué Frédéric Boilet dans sa façon d'aborder l'écriture d'un scénario. Près de quatre ans après avoir quitté la place des Vosges, il s'est essayé à un scénario plus proche de l'improvisation qu'à l'habitude, et notamment ceux coécrits avec Benoît Peeters où chaque plan, chaque dialogue était prévu avant de poser le premier coup de crayon. « J'ai commencé à dessiner *l'Épinard de Yukiko*, et démarré la prépublication dans *Furansugo Kaiwa*, sans savoir comment l'histoire allait se terminer, et en espérant que les choses se mettraient en place d'elles-mêmes en cours de route. » Il reconnaît que l'envie lui en est venue en observant Joann Sfar à l'époque de ses premiers albums.

Autoportrait de Frédéric Boilet, en client d'un hôtel dont la réceptionniste a les traits d'Hélène Micou. Demi-Tour, *Dupuis, 1997.*


Il ne me reste que la 210... Mais il y a deux lits. Je vous la fais à moitié prix !
TERMINUS DIJON 210
Il y a bien la télé ? Toutes les chaînes ? Parce que je viens surtout pour ça.

© Éd. Dupuis



Portrait de Christophe Blain par Emmanuel Guibert. Page de carnet (inédit). Droits réservés

Collaborations en tous sens

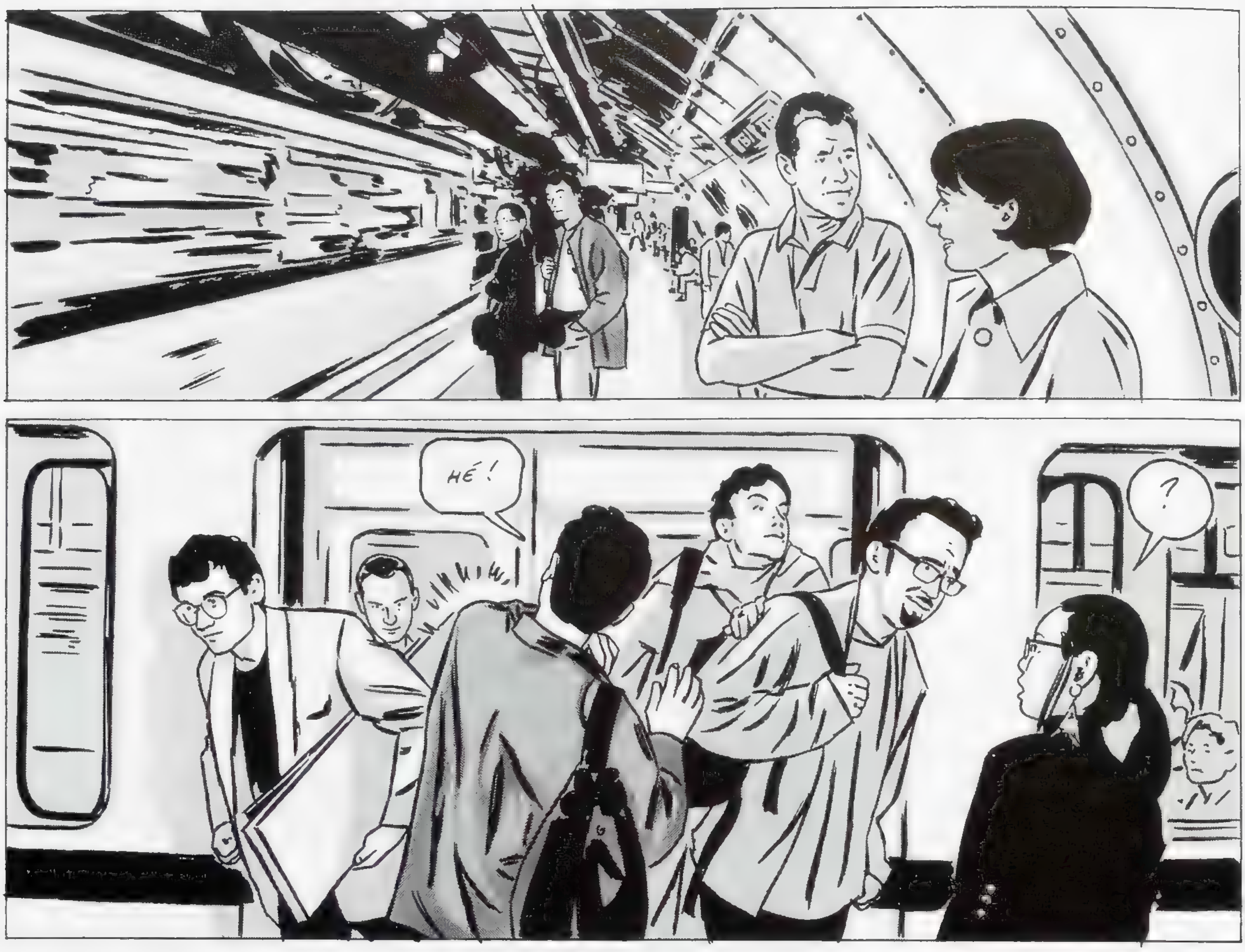
Emmanuel Guibert dit de l'atelier, avec une gourmandise non dissimulée, que c'est une des meilleures choses qui lui soient arrivées dans la vie. C'est la rencontre simultanée de tant de copains d'un coup (une pochette surprise, dit-il), plus qu'il n'en eut jamais ! David B. l'avait invité à prendre la place laissée par Jean-Yves Duhoo, au début 1995. Frédéric Boilet, Joann Sfar, Christophe Blain, David B., Fabrice Tarrin, Émile Bravo, Didier Tronchet et Hélène Micou composaient l'effectif ; un maximum, dix, qui les décidera à déménager bientôt. Avec son arrivée, on peut considérer que les mousquetaires sont au complet, le carré magique (à cinq côtés au moins), selon sa formule, la *dream team* si vous voulez. Ignorant complètement que de tels lieux pouvaient exister, loin du milieu, peu au fait de la culture bande dessinée, il voit dans cette communauté plus qu'un groupe de travail, un forum où on cause tout le temps, dit-il, et plus encore une fraternité. On est loin des six ans en solitaire consacrés à *Brune*, cette semi-noyade qu'il évoque dans son entretien avec Hugues Dayez. Se retrouver du jour au lendemain, tous les jours jusqu'à tard le soir, avec des gens hypertalentueux, de la même génération de surcroît, ne peut que provoquer un bond qualititatif. Il se souvient combien la découverte du talent de Blain l'a secoué, lui qui aurait eu tendance à se croire le plus grand de tous ! Ses travaux en cours, de petites choses chez Bayard, ne le passionnaient guère. Il a la confirmation des nouvelles ambitions qu'il veut donner à son travail, comme sa rencontre récente avec Alan Cope (en 1994) le lui laissait présager. Les collaborations tous azimuts, qui au scénario, qui au dessin, et vice versa, se mettent à proliférer comme sans doute jamais. Tous reconnaissent qu'il est possible de faire passer de l'émotion dans la bande dessinée. Pour commencer la série des collaborations, on verra Guibert mettre en couleurs *Demi-Tour* pour Frédéric Boilet. « *À l'atelier des Vosges* (...) *Frédéric est dans mon dos. Il a dû se dire qu'il n'avait qu'un pas à faire pour être sur mon dos. Mais pour moi, sa demande de réaliser les couleurs pour* Demi-Tour *est d'abord une marque d'amitié.* » (propos extraits du dossier de l'album "Aire Libre", chez Dupuis).

À la même époque était conçue *La Fille du professeur*, avec Sfar à l'écriture (sauf pour deux ou trois pages victoriennes laissées à Guibert), rôles qu'ils inverseront plus tard avec *Sardine de l'espace* (d'abord pressenti, Alain Ayroles, alors à l'atelier, manquait de temps et doutait que Sfar eût besoin de quiconque pour écrire des histoires), dont les planches circulaient des uns aux autres, avec celles de *Petrus Barbygère* et de *Hop-Frog*.

Emmanuel Guibert dut quitter l'atelier fin 1998 car il y était moins présent, entre ses visites à Alan sur l'île de Ré et ses séjours en Italie. Mais l'atelier, on l'a déjà vu, a des effets différés. Depuis peu, il écrit le délicieux *Ariol* (Bayard) pour Marc Boutavant, illustrateur côtoyé à l'atelier des Vosges, pour qui ce sont aussi les premiers pas dans la bande dessinée.

Une légende est née

L'atelier des Vosges connaît depuis quelques temps une certaine fortune médiatique alors que, sous la forme qui le définit généralement, il n'est déjà plus depuis quatre ans. Le groupe ne fut pas même deux ans au complet, puisque David B. préféra repartir travailler seul moins d'un an après le déménagement, avant même l'arrivée de Marjane Satrapi. Pour celle-ci, l'atelier des Vosges, avec sa belle



© Éd. Casterman

Dans Tôkyô est mon jardin, *Boilet multiplie les clins d'œil aux camarades d'atelier. En haut : Tronchet et Hélène Micou ; dessous, de gauche à droite : David B., Fabrice Torrin, Emmanuel Guibert et Marc Boutavant sortent du métro. Éd. Casterman, 1997.*

lumière, « sa magie spéciale », est le lieu idéal pour rompre avec la vie domestique et les envies de se vautrer devant la télé à regarder les programmes les plus stupides, pour s'obliger à une indispensable discipline de travail. Ni une confrérie, ni une fraternité, mais un lieu de travail et d'échanges où peuvent naître de fortes amitiés. Aujourd'hui, début septembre 2002, autour de Marjane qui fait le lien avec son équipage historique (elle y est entrée en 1997 après les Arts-déco de Strasbourg, invitée par Christophe Blain qu'elle connaissait depuis trois ans), se retrouvent Winshluss et Cizo, des requins marteaux comme nouveaux moussaillons, Anne Teuf (*Les petites sorcières* chez Fleurus) et Grégory Mardon (bientôt publié chez Cornélius et dans « Aire libre ») ainsi que Kirsi Kinnunen, agent, traductrice et organisatrice d'événements finlandaise. Lors de la remise du prix Alph-Art pour *Persepolis*, en janvier 2001 au théâtre d'Angoulême, Marjane Satrapi eut les mots les plus chaleureux et reconnaissants envers ses amis en citant au tableau d'honneur David B. et Émile Bravo, qui l'avaient convaincue de raconter *son* histoire en bande dessinée, quand elle, graphiste et illustratrice, était loin de l'envisager jamais.

L'été dernier, Télérama accueillait *Isaac le Pirate* et Libération *Persepolis*. On peut le voir comme un symbole. ■

Dans cette évocation certain noms ne se retrouvent pas. Ce récit est forcément lacunaire. Je me suis appuyé sur les témoignages de Thierry Robin, Lewis Trondheim, Jean-Yves Duhoo, Jean-Christophe Menu, Frédéric Boilet, Joann Sfar, Émile Bravo, Christophe Blain, Emmanuel Guibert et Marjane Satrapi que je remercie.

Par recoupements la chronologie peut s'établir ainsi : Thierry Robin 1991-92, Lewis Trondheim 1991-94, Brigitte Findakly 1991-94, Karim Bensemane 1991, Dominique Hérody 1991-92, Laurent Vicomte 1991, Jean-Pierre Duffour 1991, Didier Tronchet 1992, David B. 1992-96, Marc Daniau 1994, Émile Bravo 1993-98, Jean-Yves Duhoo 1992-95, Joëlle Jolivet 1993, Stanislas 1993, Jean-Christophe Menu 1993, Christophe Blain 1993-2002, Joann Sfar 1993-98, Fabrice Tarrin 1993, Marc Boutavant 1994, Frédéric Boilet 1994-96, Hélène Micou 1994-(?), Florence Sterpin, Emmanuel Guibert 1995-98, Alain Ayroles 1997-98, Marjane Satrapi 1997, Anne Teuf, Gwen de Bonneval, Mathieu Bonhomme, Nicolas de Crécy, Cizo, Winshluss, Grégory Mardon… Il est possible que les mailles du filet aient eu quelques failles.

LE RENOUVEAU DE LA BANDE DESSINÉE DE GENRE

Au regard de la Grande Littérature, la bande dessinée a *mauvais genre* (comme se plaît à le rappeler certaine émission hebdomadaire sur France Culture), et quand elle reprend à son compte la désignation de genre, elle ne se réfère pas à la typologie académique du lyrique, du dramatique et du narratif, mais bien à des catégories comme le western, la science-fiction, le récit de guerre, le polar, l'espionnage, le fantastique et quelques autres de la même farine. « Genres » à leur manière, tous hérités de la littérature populaire, et dans lesquels il est loisibles de voir des sous-ensembles d'un genre (ou d'un sur-genre) unique : le récit d'aventures.

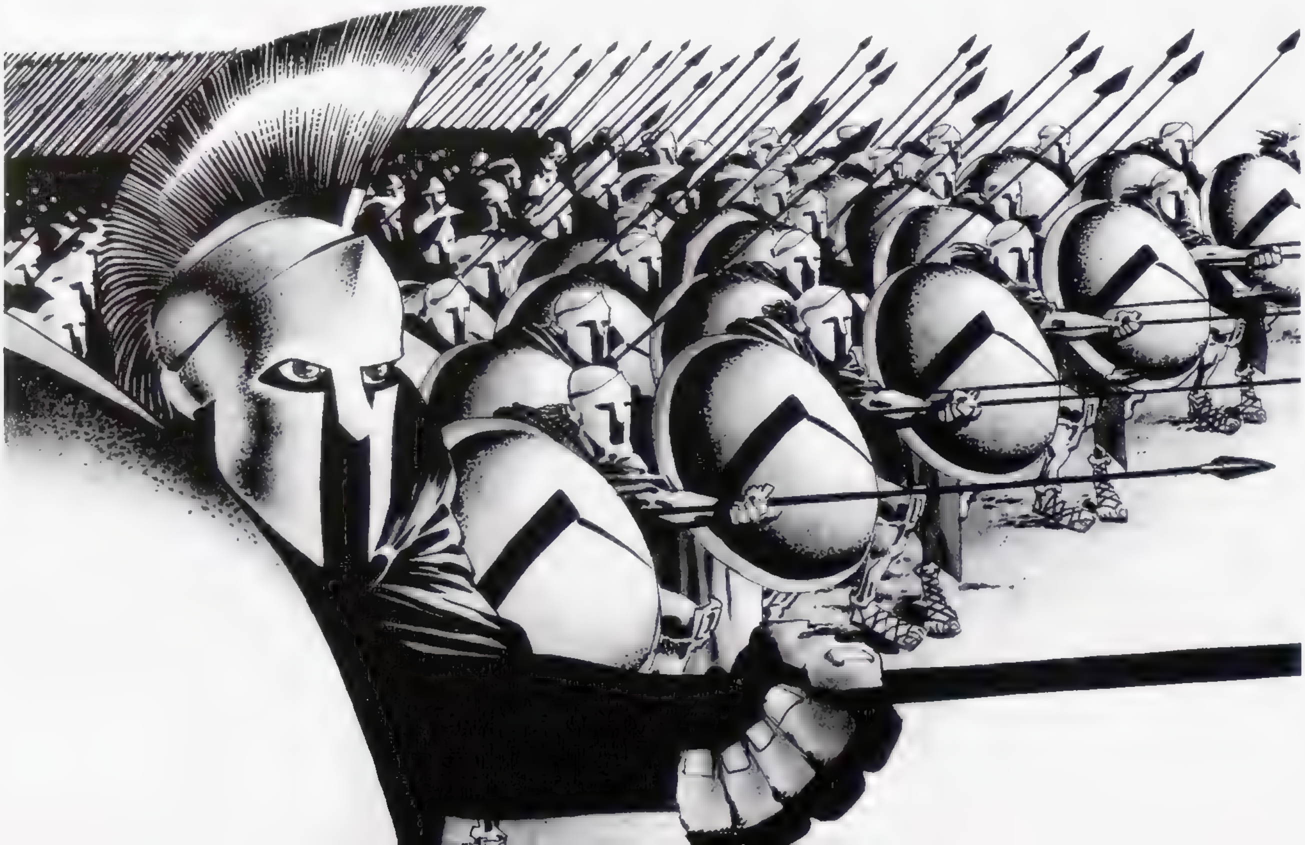
La bande dessinée traditionnelle s'est construite, tant en Europe qu'aux États-Unis, sur ces fondations-là. Le sommaire d'un magazine illustré, le catalogue d'un éditeur spécialisé ont été longtemps structurés par la déclinaison générique. Au reste, la notion de genre et celle de série – entendue comme ensemble de récits vouant les mêmes personnages à faire un éternel retour – se confortent et se complètent mutuellement : ce sont, comme dirait savamment Daniel Couégnas, deux « formes intertextuelles de la répétition »[1].

Les genres ont une histoire, qui est celle de leur émergence, de leur réception[2], de leur codification, de leur diversification souvent (voir les ramifications sans cesse plus nombreuses du continent « science-fiction »), de leur métissage parfois, de leur infléchissement au gré des modes et des attentes du public. Ils passent par des périodes de déclin et de renouveau.

On pouvait croire, s'agissant de la bande dessinée, que l'affirmation d'une production d'auteurs, en deux vagues successives (celles du début des années 1970 et celle des années 90), allait sonner le glas des genres conventionnels, ou les abandonner au domaine plus formaté de la BD jeunesse. Ces toutes dernières années ont montré qu'il n'en serait rien. Au contraire, on assiste à un retour de thématiques que l'on croyait usées, et ce sont souvent les plus brillants des « jeunes Turcs » de la nouvelle bande dessinée qui sont les plus empressés à en découdre avec leurs aînés sur leur terres mêmes.

Nous avons choisi d'interroger plus particulièrement le renouveau du western, du peplum et du récit de pirates. Manifestement, les modèles, en ces matières (disons *Blueberry*, *Alix* et *Barbe-Rouge*) ont perdu leur pouvoir d'intimidation : la relève est là, et sait nous repeindre les bons vieux genres aux couleurs d'aujourd'hui.

T. G.

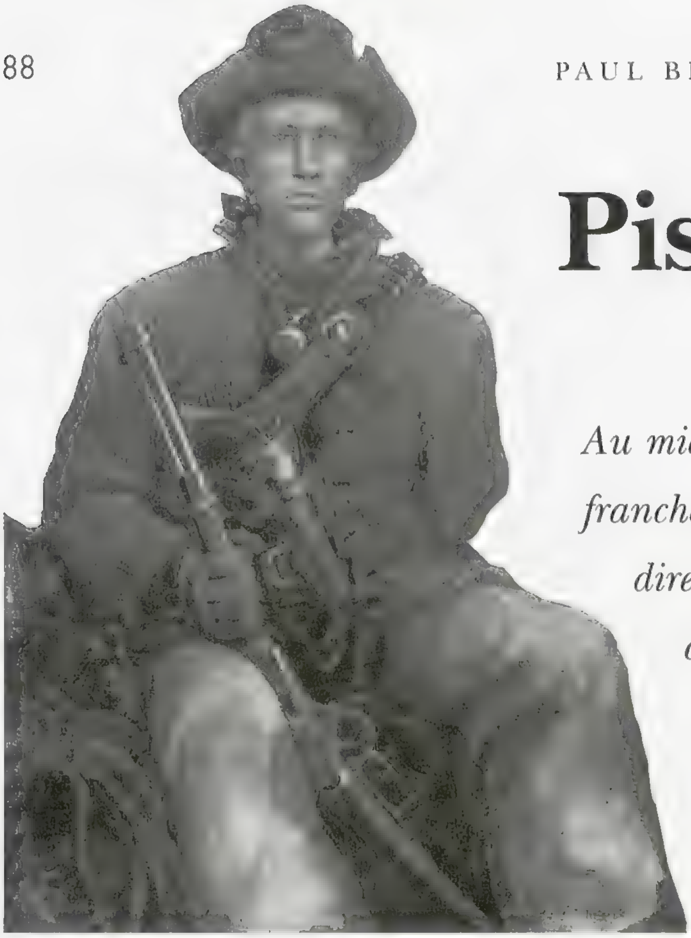


Frank Miller, 300 © *Rackham*

---

[1] Cf. D. Couégnas, *Introduction à la paralittérature*, Seuil, "Poétique", 1992, p. 68. Rappelons ici le dossier « Genres et séries » déjà proposé dans *9 Art* n° 4, janvier 1999, p. 78-111.

[2] Ces deux aspects sont liés, car l'émergence d'un genre coïncide moins avec la publication des œuvres fondatrices qu'avec le moment où le public se met à percevoir le genre comme une catégorie spécifique. Pour le roman policier, cette cristallisation se produisit dans les années 1890.



Western © Éditions du Lombard

Piste de signes

Au mieux, tenu pour acquis ; au pire, pour franchement ringard. Y aurait-il mieux à dire du western, un genre usé jusqu'à la corde ? La conquête de l'Ouest a effectivement une longue histoire, à la fois dans la culture américaine, dans la fiction en culture médiatique et dans la BD.

Le modèle américain – dénoncé par Baudelaire dès le second Empire sous le nom de *modernité* – était déjà perçu à cette époque comme le futur inéluctable mais regrettable de la France. Libération et plan Marshall aidant, la fiction populaire française devait aisément héberger et s'approprier des genres américains traitant du futur (SF) et du présent (*thriller*) mais trouver bien paradoxal ce passé du futur que constituait le western.

Or, la BD western en Belgique et en France occupe une situation qui redouble le paradoxe. Si elle accompagne bien le destin du western hollywoodien et réagit bien au remaniement du genre au moment de la vague du « western spaghetti », elle ne semble pas moins jouir d'une permanence plus importante que les autres formes médiatiques de la fiction western. Est-il vraiment possible de parler d'un *retour* du western franco-belge en BD dans les années 90 alors même qu'il ne s'en était jamais vraiment absenté, voire que certaines signatures marquantes de cette dernière décennie étaient celles de créateurs ayant depuis longtemps fait leur marque dans le genre, comme Hermann, Swolfs ou Ramaïoli ?

La BD western franco-belge continue à recourir à la série. Non seulement continue-t-on à traire Blueberry (après la mort de Jean-Michel Charlier, François Corteggiani avait repris en 1989 *La jeunesse de Blueberry* sur des dessins de Colin Wilson puis Michel Blanc-Dumont ; et Giraud, à partir de 1990 y allait de son *Marshall Blueberry*, sur des dessins de William Vance puis de Michel Rouge), mais de nouvelles séries émergent. *Trent* de Leo et Rodolphe comprend 8 albums ; *Chinaman* de Taduc et LeTendre en a déjà 5 ; *La Saga de Bas-de-cuir* de Georges Ramaïoli, 4, et sa série *Wanted*, signée Rocca et dessinée par Girod, 4 également ; *Hiram Lowatt et Placido* de David B et Christophe Blain, 2, tout comme *Black Hills 1890* de Marc-Renier et Yves Swolfs ou *Bouncer* de Boucq et Jodorowsky ; d'autres séries sont annoncées par un premier volume – c'est le cas de *Wayne Redlake* de Lamy, Cailleteau et Duva, de *Trio Grande* de Fabrice Lamy, Olivier Vatine et Alain Clément. Si *Blacktown* (2000 [1995]) de Lewis Trondheim ou *Nuage blanc* de Luca Tarlazzi appartiennent bien chacun à une série, le western n'est toutefois pas le principe générique des *Formidables aventures de Lapinot* ni de *Selen*. Cette production des années 90 comprend aussi des histoires complètes en un volume : *Western* (2001) de Rosinski et Jean Van Hamme, *On a tué Wild Bill* (1999) d'Hermann, *Wyoming Doll* (1999) de Franz, *Chiens de prairie* (1997) de Philippe Berthet et Philippe Foerster, *Goudron plumé* (1997) d'Alex Baladi. Enfin, *L'Étoile du désert* (1996) d'Enrico Marini et Stephen Desberg constituerait l'illustration d'un cas intermédiaire, l'histoire complète en deux volumes.

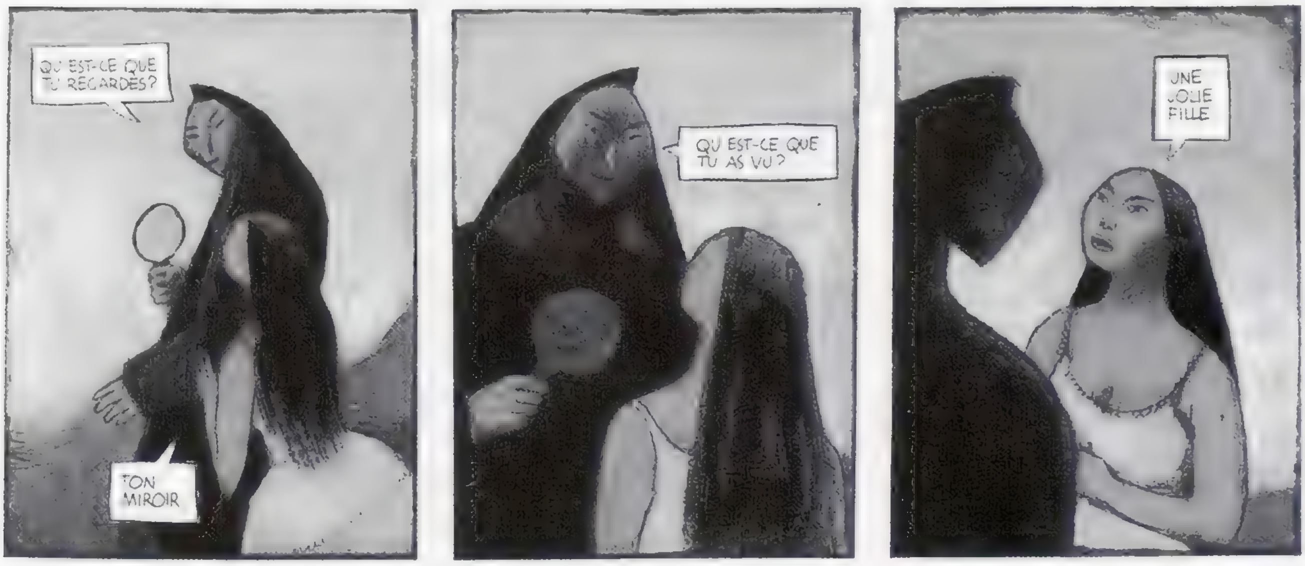
Par ailleurs, quoi faire des expansions américaines des séries *Cœur Brûlé* ou *Plume aux vents*, appartenant elles-mêmes à l'écheveau des aventures-gigognes imaginées par Cothias (la première est dessinée par Dethorey, la seconde par Juillard) ? Le western consommé en français ne peut plus se voir seulement défini par son référent : la rencontre dans le Far-West du Blanc et de l'Indien, ou du Blanc et de la Nature, ou du Blanc et de ses semblables ; il doit l'être aussi par sa place dans la culture d'accueil. L'*aventure américaine* serait ce genre cousin fondé sur le truchement d'un regard dont le lecteur partage les étonnements, les perplexités, les incompréhensions face à l'univers américain qui se déploie dans la fiction. La rencontre entre les cultures n'y est plus seulement une affaire entre Anglo-saxons et Amérindiens mais entre personnages français et Nouveau Monde. *Black Hills 1890* opère un décalage du couple cooperien un cran vers l'Est ; le tragique crépuscule des Sioux y est présenté par le double truchement de Lewis Kayne et d'Armand Lebon. À la rétrospection du premier, classique *drifter*[1] blanc, répond le devenir du second – là où s'interposait, entre lui et l'Ouest qu'il était venu mettre en boîte, une préconception toute romantique, la réalité du génocide fait irruption. C'est justement son regard qui est chargé d'accentuer son statut pragmatique d'articulation avec le lecteur ; nommé Yeux de verre par les Indiens, il est en outre photographe de son état.

Les lois du genre et ses *outlaws*

L'intention figurative et narrative traverse cet ensemble plus ou moins fortement stabilisé que l'on nomme « genre ». Son dynamisme et sa trajectoire en sont modifiés. Quatre options sont possibles : l'intention figurative et narrative s'incarnera dans une BD soumise aux lois du genre ; ou dans une BD redynamisant les lois du genre ; ou dans une BD contestant les lois du genre ; ou dans une BD innovant un espace générique inédit mais marqué par le souvenir du genre traversé.

Soit la première option. *500 fusils* (1995), volume initial d'une série à venir autour de Wayne Redlake, bricole les lois du genre – le cow-boy reconverti, l'intrigue de vengeance (à partir de la mort de son associé) ; *Adios Palomita* (1991), volume initial d'une série à venir, *Trio Grande*, reprend la première intrigue typique du western-spaghetti, le serviteur de deux maîtres ; encore plus patentes, *La Saga de Bas-de-cuir* de Georges Ramaïoli adapte avec révérence un ancêtre du genre et les séries *La Jeunesse de Blueberry* et *Marshall Blueberry* prolongent la série initiale de Charlier et Giraud en remplissant les creux de la biographie d'un héros lui aussi initiateur d'une BD western adulte.

Illustrations de la deuxième option, les séries *Chinaman* et *Plume aux vents* jouent sur de plus nombreux registres. D'un côté, elles s'immiscent dans l'Histoire : celle-ci rappelant le destin américain de la France aujourd'hui désappris, celle-là la contribution des Chinois à la conquête de l'Ouest – dans le droit-fil de la *political correctness* de l'historiographie et de la *pop culture* américaines. D'un autre côté, elles confirment un intertexte médiatique en le réinscrivant, profitant en retour de cette consistance par répétition : celle-ci en faisant écho à une série BD immédiatement antérieure, *Les Pionniers du Nouveau monde* de Jean-François Charles, celle-là à la série télévisée américaine *Kung Fu*. Pour *Blacktown*, il ne s'agit plus d'enrichir les registres mais d'abord de ramener le genre à ses signes typiques (une intrigue d'appropriation et désappropriation de l'or ; des emplois, comme on dit au théâtre : l'étranger malencontreux, le trio de truands, le marshall abusif et le maire félon, les habitants de Blacktown et la naïve *schoolmarm*... ; des images attendues : l'étoile du marshall, des six-coups, des chevaux, l'opposition entre espace bâti et nature en cours de défrichement...). Puis de décaler le tout, parodiquement. Ainsi, la figuration se fait animalière ; ses limites sont dénoncées avec délectation par la narration (par exemple, comment faire, autrement qu'avec des mots, la différence entre une vraie pépite d'or et un caillou peint en jaune (p. 37, v. 5 et 10) ? en supposant un truand assez négligent pour avoir laissé derrière lui son pinceau !). La narration, elle, révèle l'inadéquation de l'emploi et du personnage ; certes, lorsque les truands parlent de poésie devant un lever de soleil, Max le renard écorche le nom de Fragonard et le borgne dégonfle cette bulle esthético-rhétorique en révélant la nature de son gaz (« *La vraie poésie, c'est le silence... Et c'est pas en mangeant des fayots qu'on devient des poètes.* », p. 24, v. 9). Au contraire, le tourniquet entre essence et apparences s'approfondit dans la relation entre Miss Pacard et Lapinot : première apparence, le *drifter* à sauver ; seconde : ce dernier révèle à la *schoolmarm* que lui aussi relève de la culture de l'Est mais tout autant de la


QU'EST-CE QUE TU REGARDES?
TON MIROIR
QU'EST-CE QUE TU AS VU?
UNE JOLIE FILLE

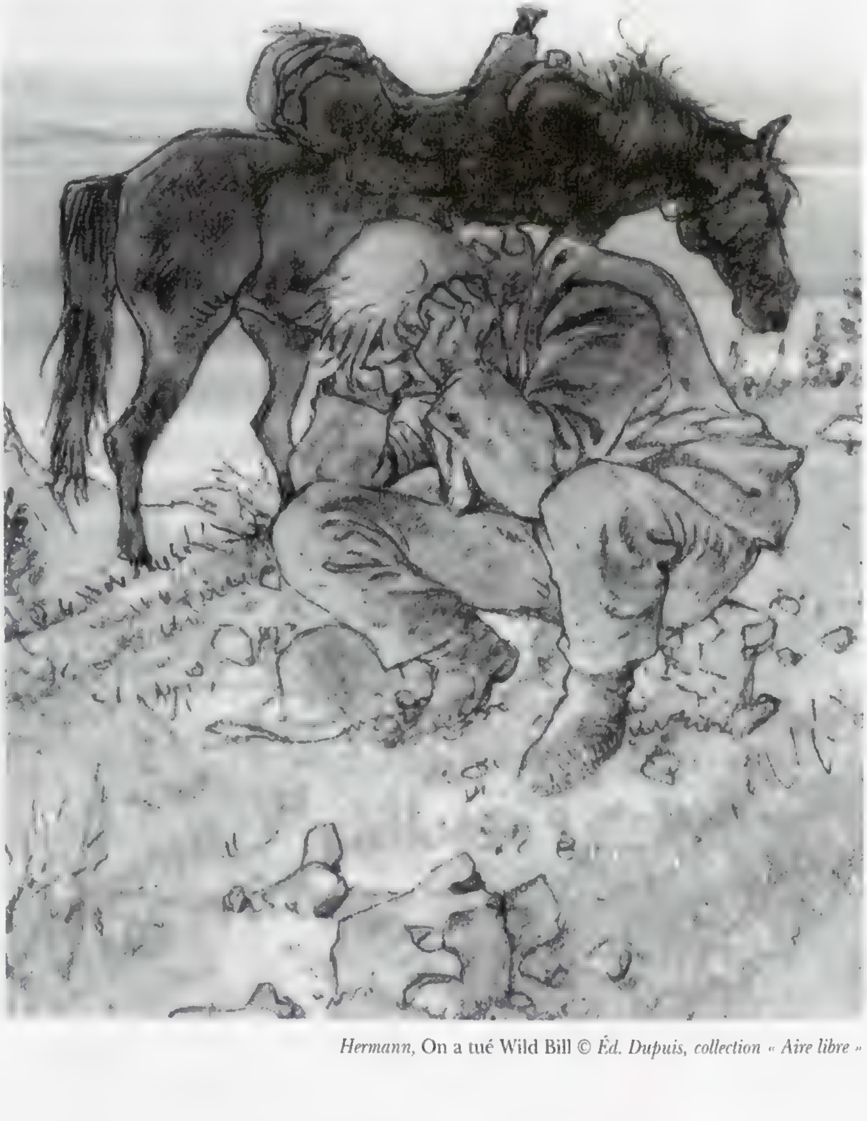
David B. et Christophe Blain, La Révolte d'Hop-Frog © *Éd. Dargaud* violence de l'Ouest ; troisième : elle-même, messagère de la non-violence mais victime des circonstances, en vient à tuer un des truands, puis de désespoir d'avoir si spectaculairement trahi son emploi d'institutrice veut tuer Lapinot, puis se voit contrainte de tuer tous les autres truands par un geste réflexe d'autodéfense avant de chercher à se suicider ! Il n'est décidément pas donné à tout le monde d'articuler harmonieusement civilisation et sauvagerie. Simplification caricaturale et retournement parodique : illustration de la troisième option.

Enfin, *Goudron plumé*, *La Révolte d'Hop-Frog* (1997) et *Les Ogres* (2000) illustrent la quatrième, celle d'une innovation déplaçante – reconnaître la physionomie du western en percevant que sa substance même a été altérée, voir des oripeaux de western sur un genre qui n'a pas encore de nom. Ici, c'est le dualisme fondamental du western qui est complètement redistribué dans une nouvelle donne. Par son intrigue, *La Révolte d'Hop-Frog* fait passer le western du 2 au 3 : s'opposent Blancs civilisés mais dépassés par leurs productions, Indiens décivilisés découvrant que le retour aux sources a la forme d'une impasse et objets qui ne veulent plus de leur destin fonctionnel d'ustensile. Au Nouveau Monde, ses rôles, ses institutions et ses signes typiques (le marshall et son étoile, les armes à feu, les chasseurs de scalps, les chevaux, la rue bordée de maisons en bois…) et à l'autremonde et ses voies (son chaman, ses visions, son radicalisme ascétique, le miroir permettant de passer de l'autrecôté…) s'oppose un tiers exorbitant, non pas les esprits de la Nature mais les objets de la Culture blanche, fabriqués en série, objets réputés sans âme…

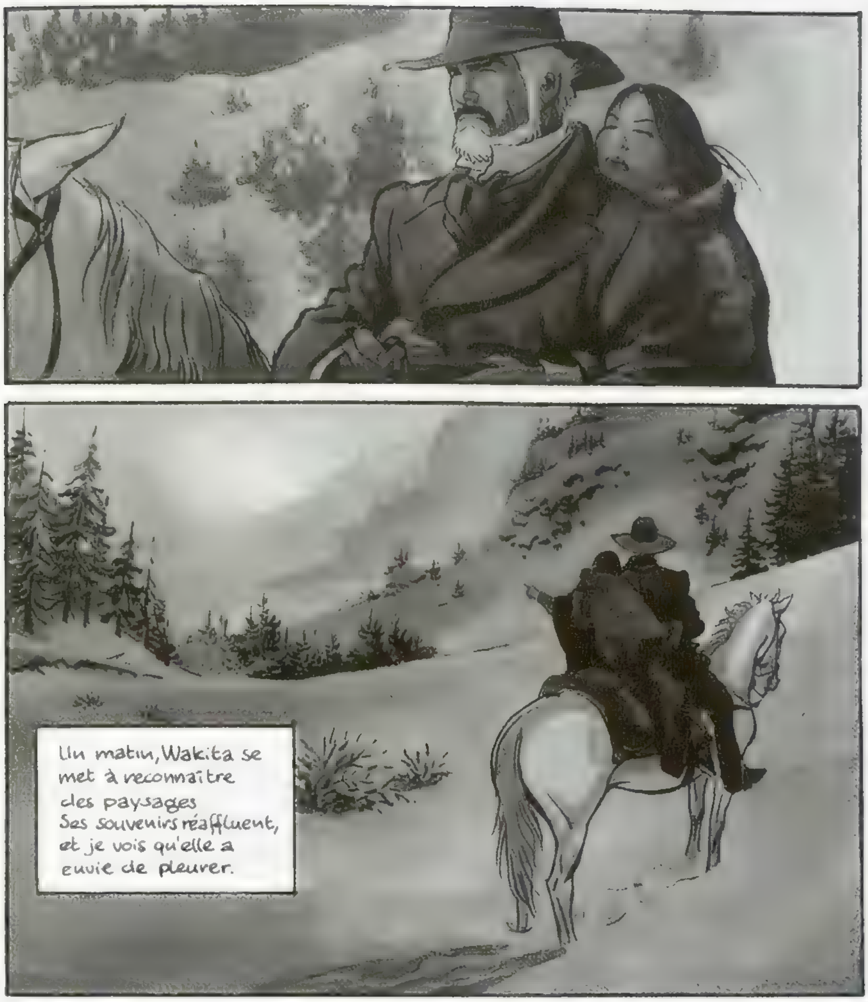
Les objets souffrant d'être en déficit de noms, Hop-Frog le pot en puise dans une nouvelle de Poe pour les baptiser (p. 33, v. 3, p. 47, v. 2) ; en manque de liberté, il a un discours de vaticination comparable visuellement à celui de Pire-que-tous (p. 8, v. 3 et p. 34 , v. 4) mais un discours utopique visuellement plutôt apparenté à Klee (p. 35, v. 1) ; refusant de s'unir aux Indiens et incapables de convaincre toutes les armes (c'est-à-dire incapables de s'unir, comme les Amérindiens), ils sont vaincus : par la pure violence des armes des Blancs pourtant sur la défensive ? par une nouvelle configuration de « la mécanique des fluides de Krümer et Watkins » (p. 26, v. 5) ? Ni *happy end*, ni désenchantement crépusculaire : l'effet final propre de *La Révolte d'Hop-Frog* sur le lecteur est celui d'une délicieuse et préoccupante perplexité.

Fragilité du lien

Première grande tendance qui semble se dégager de cette décennie : la BD western met en récit la fragilité du lien. Autant l'aventurier de l'Ouest est ouvert aux compagnonnages de rencontre, aux alliances d'occasion, autant il tend à traverser les communautés sans s'y laisser engluer, sorte de sdf héroïsé. Dans *Wyoming Doll*, c'est leur disponibilité qui oint, qui consacre le jeune Sioux rejeté et le jeune Blanc déterritorialisé ; l'obligation qu'ils ressentent est individuelle, choisie, née des aléas de l'aventure, pas imposée par leurs sociétés respectives qu'ils ont plus ou moins fortement reniées. Dans *Les Mangeurs de rouille*, si John retrouve le plaisir nostalgique de la familiarité en reprenant contact avec la communauté des ouvriers chinois, le déplaisir que lui cause la violence qui y règne se mue en mépris devant la lâcheté des siens. Sur une même opposition, à ce registre éthique *Blacktown* substitue un registre plus formel ; le récit distingue en effet deux ordres de problèmes, ceux de Lapinot et ceux du village, mais immédiatement les confond. Pour que Lapinot puisse s'en tirer, ces deux ordres de pro-



Hermann, On a tué Wild Bill © *Éd. Dupuis, collection « Aire libre »*

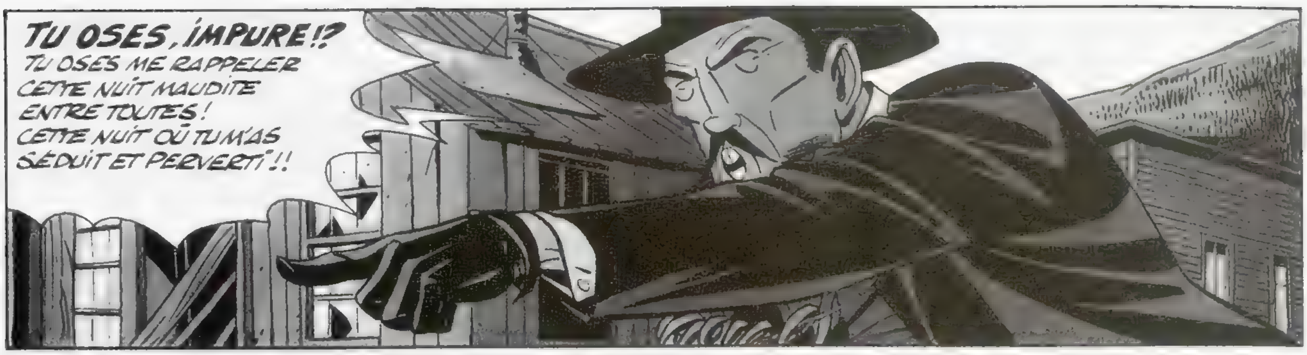

Un matin, Wakita se met à reconnaître des paysages.
Ses souvenirs réaffluent, et je vois qu'elle a envie de pleurer.

Marini & Desberg, L'Étoile du désert, *tome 2 © Éd. Dargaud*

blèmes doivent être démêlés – condition d'ailleurs nécessaire mais pas suffisante : débarrassé des truands mais en grand danger d'être lynché, il découvre la solution du crime commis dans la prison sans être blanchi pour autant. Lapinot a visiblement eu tort de se rapprocher de la communauté. Délaissé au profit de l'avocat anthropophage, Hiram recourt à deux stratégies pour se libérer de son faible pour Miss Norton : les putes et, dans le feu de l'action sur fond de *furor* meurtrière, la baffe appuyée (mais pour la bonne cause, il s'entend ; p. 48, v. 6).

Le second destin de l'aventurier flottant, c'est sa familialisation, souvent laborieuse. Il ne faut pas moins de cinq tomes pour que John Chinaman trouve l'âme sœur en une jeune femme en détresse, et six pour que Trent, le *mountie* tourmenté, constitue un couple avec Agnès. La chose s'avère encore plus longue et plus compliquée pour Plume-aux-vents et Grand-Blanc. C'est toutefois en s'éloignant de ces classiques cas de figure que la BD des années 90 innove. Bien sûr, on peut ne voir dans le vagabondage sexuel de l'héroïne de *Nuage blanc* qu'un cliché de la BD érotique, ce qu'il est sans aucun doute, mais aussi le rapprocher d'une multiplication des prostituées, non pas comme simples personnages décoratifs (*Les Ogres*) mais comme éléments déterminants du récit. Dans *Entre deux rives*, c'est en voulant libérer la petite pute chinoise de sa condition que le héros se jette dans un nouveau guêpier. Dans *La Révolte d'Hop-Frog*, les prostituées indiennes libérées par les Indiens révoltés sont les seules dépositaires d'un artisanat oublié, unique accès possible pour les révoltés à un paradis perdu. Dans *L'Étoile du désert*, non seulement les Indiennes utilisées comme esclaves sexuelles par Cauldray se révoltent-elles et se vengent-elles des humiliations qu'elles avaient dû subir mais c'est avec Wakita la prostituée, battue et humiliée mais fière, qu'il peut se tourner vers l'avenir. Coloration bien différente aussi que celle de la misogynie de *On a tué Wild Bill* par rapport à celle du genre du *lonesome cowboy*. Les deux scènes primitives du jeune héros se font écho. Chaque fois, la perte de son innocence se fait par un spectacle où il est un spectateur involontaire, subreptice et impuissant : le massacre de sa jeune amie et de sa famille et la révélation du statut de prostituée de Louise (une sorte de mère adoptive) lors d'une de ses passes. Comme la première (p. 8), la seconde scène (p. 24, v. 5) a un effet déterminant sur le héros et fixe son destin d'aventurier flottant. En fait, autant qu'un élément de l'espace, de l'univers de la *Frontier*, les personnages de putains entrent dans une série qui révèle une pathologie du temps. Fragilité du lien et pathologie du futur s'incarnent dans la crise de la famille dont ces BD donnent d'intrigantes versions.

Le flottement des individus ne s'oppose pas de manière simple à l'institutionnalisation du couple et à la famille. Même si la longue histoire de Germain et Ariane sert de cadre à leurs aventures, qui en commande et en fait tenir ensemble les péripéties, le volume *Beau-Ténébreux* fait passer Plume-aux-vents par l'étape de son mariage flottant avec l'homosexuel Beau-Ténébreux qui avait justement été amoureux de Grand-Blanc (*Le Grand Blanc*). Même si *L'Étoile du désert* s'arrête sur une promesse de futur, celui-ci n'est accessible qu'après une descente aux enfers qui constitue l'essentiel du récit : après le meurtre de sa famille, les fils de la vengeance et de l'enquête dévoilent au héros non pas une mais deux intrigues entremêlées. Les truands le prennent pour un envoyé de la compagnie chargé de les démasquer (registre du droit) alors que lui découvre que le meurtre de sa famille était une vengeance contre sa tâche de fonctionnaire de la civilisation et que sa vengeance devait être dirigée contre un autre que Cauldray le pervers : contre Skeritt, un « chien puant » qui s'avère un autre lui-même (registre de l'identité). Dans *Wyoming Doll*, alors même que leurs protégées se sont agrégées avec suc-


TU OSES, IMPURE!?
TU OSES ME RAPPELER CETTE NUIT MAUDITE ENTRE TOUTES! CETTE NUIT OÙ TU M'AS SÉDUIT ET PERVERTI!!

Berthet & Foerster, Chiens de prairie
© Éd. Delcourt, collection « Conquistador

cès chacune à une société, devenant épouses et mères, cette refamilialisation rend les deux héros, le blanc et l'indien, à leur flottement.

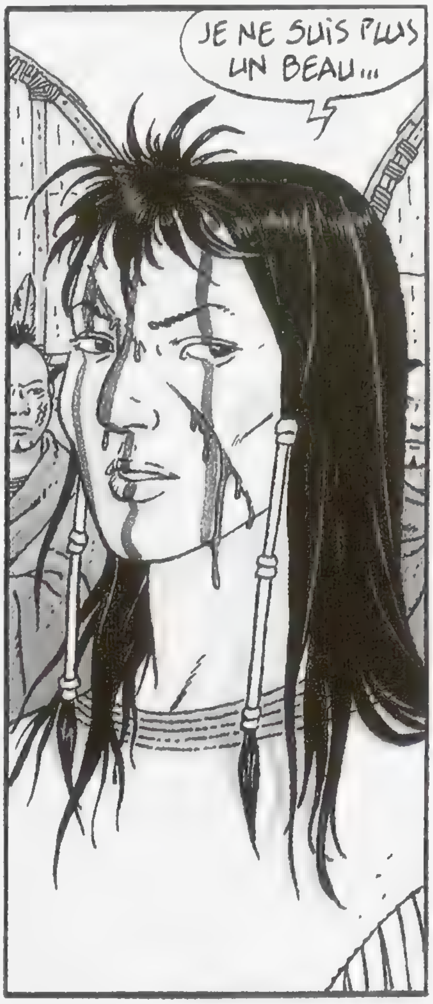
Le futur a même tout le loisir de se montrer un cul-de-sac dans *Adios Palomita* et *Un diamant pour l'au-delà.* La phratrie de Dolorès, trois demi-frères tarés tous issus de pères de hasard, ne survit pas à la page 15 : plus inquiétante encore, celle issue d'« Aunty Lola » s'entredéchire après le suicide de la mère (ce premier volume raconte le meurtre de l'un des frères, repenti, par un autre qui ne l'est pas, et remonte dans le temps pour fixer les prémisses de cette généalogie d'Atrides exorbités et *southwestern*). Dans *Western,* le héros manipule un récit disponible, celui de l'enfant perdu retrouvé, à la fois *topos* de la littérature populaire et réalité sociologique de l'Ouest. Son mensonge et ses fatidiques conséquences l'empêcheront de savoir la paradoxale part de vérité qu'il recelait.

Le fil des générations qui s'emmêle, l'inceste : c'est *Chiens de prairie* qui le plus crûment en traite. Même si le texte réticent en retient la révélation (p. 14, v. 3), l'inceste finit par s'avouer (p. 49) : Moïse est le fils du couple incestueux de Wallace, le tueur professionnel, mystique fou qui cherche son fils pour le tuer et effacer le péché, et de sa sœur qui, bien qu'assujettie, finira par se révolter pour défendre son enfant, tuera Wallace et partira avec Moïse.

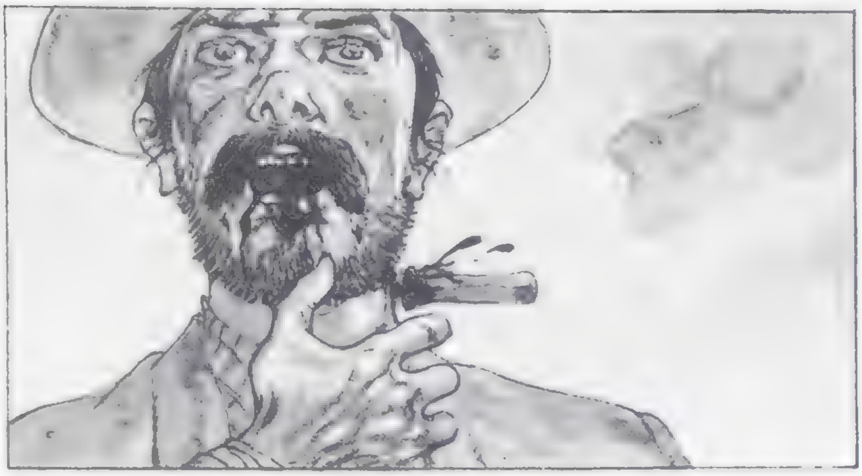
Face à ça, même si elles s'enlèvent sur le fond de disparition sanglante de la phratrie de Dolorès, la bigamie du héros d'*Adios Palomita* et la rigolote perversion de la sauvagerie (avec le loup baptisé comme une série télévisée western, et transformé en alcoolo), dessinent une autre issue optimiste à la fragilité du lien que la familialisation ou la rédemption : le joyeux cynisme.

Fragilité du corps

Seconde grande tendance : la mise en récit de la fragilité du corps. Lorsqu'il s'agit de corps, l'héritage est fortement fixé. Cantonnée au héros jeune, beau et invincible des origines, la BD western avait élargi sa palette dès les années 70. La recette continue néanmoins à avoir ses zélateurs. La BD western des années 90 invente un pôle opposé à la beauté du corps : le cadavre ; elle entreprend un voyage de la surface, de la peau, du corps visible vers le corps organique. Le voyage part de la surface, de la peau comme support inaltéré (les Indiens de *Plume aux vents,* de *Princesse rouge,* de *La Révolte d'Hop-Frog,* de *Wyoming Doll,* s'appliquent des peintures de guerre sur le visage ou sur le corps). La BD peut narrativiser le moment où la beauté du corps visible est brusquement altérée : le coup de couteau d'Umak balafre le visage peint de Beau. Plus souvent, la balafre relève du signe distinctif (comme le héros de la série *Wanted* de Girod et Rocca). Alors que le viol, qui constitue une forte atteinte à l'intégrité mais n'altère pas la peau, n'est figuré que de manière allusive, la BD western a une propension à scalper : pratique indienne, comme dans *Plume aux vents, Wyoming Doll* (p. 10, v. 8), *Retour à Saint Francis* (p. 47, v. 2), mais pratique à laquelle les Blancs s'adonnent aussi : le viol de la mère de Seth par les hommes de son beau-frère ne lui épargnera pas ce supplice dont l'image montre l'effet sur son cadavre (p. 25, v. 6). Si ce supplice n'est pas mis à exécution par le capitaine Trockmorton dans *La Révolte d'Hop-Frog,* sa mort en illustre l'aggravation, le comble. Capturé fou et nu dans le désert par les Indiens révoltés, le capitaine est en effet écorché et sa peau est brandie comme une bannière (p. 44, v. 5). Au-delà de la peau, la BD western représente la chair transpercée. Dans *On a tué Wild Bill,* le massacre inexpliqué des cinq membres de la famille de la petite Celinda ne montre que les armes qui tirent et les

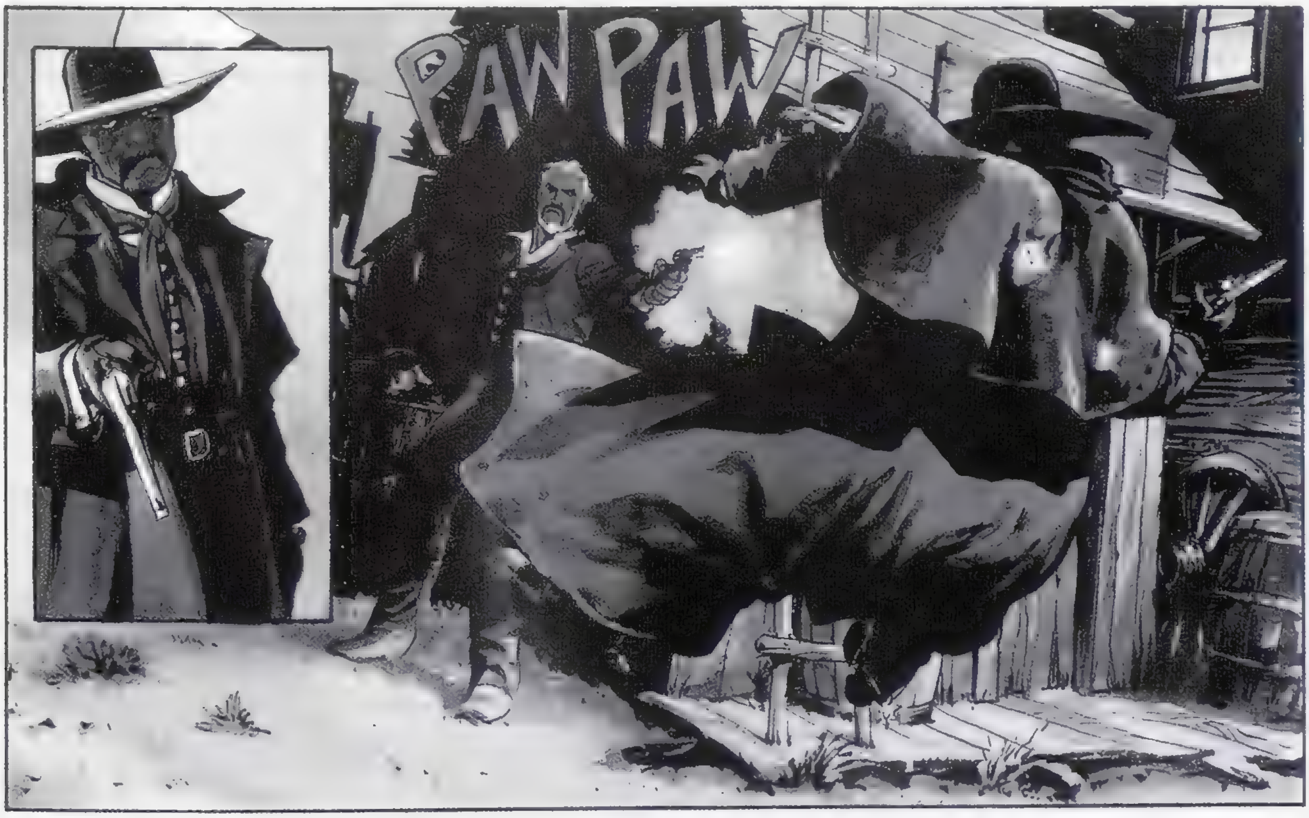

JE NE SUIS PLUS UN BEAU...

La beauté altérée : Juillard et Cothias, Plume aux vents, *vol. 3, « Beau-Ténébreux » © Éd. Dargaud* corps étendus, discrètement tachés de rouge, alors que plus loin (p. 43, v. 8) le couteau fiché tranversalement dans la gorge de l'assaillant meurtrier de Melvin indique l'épaisseur du corps organique au-delà du corps visible. Dans *L'Étoile du désert*, les impacts colorés des deux coups de feu dans le dos de Lorrimer (p. 31, v. 3), plus esthétiques que réalistes (puisque le héros l'a atteint de face), figurent plus la transpersion que l'épaisseur organique du corps. Dans *Un Diamant pour l'au-delà*, la naturalisation de l'épaisseur organique se double d'un lourd symbolisme : Ralton, à la recherche du diamant volé disparu, éventre sa mère qui vient de se suicider !

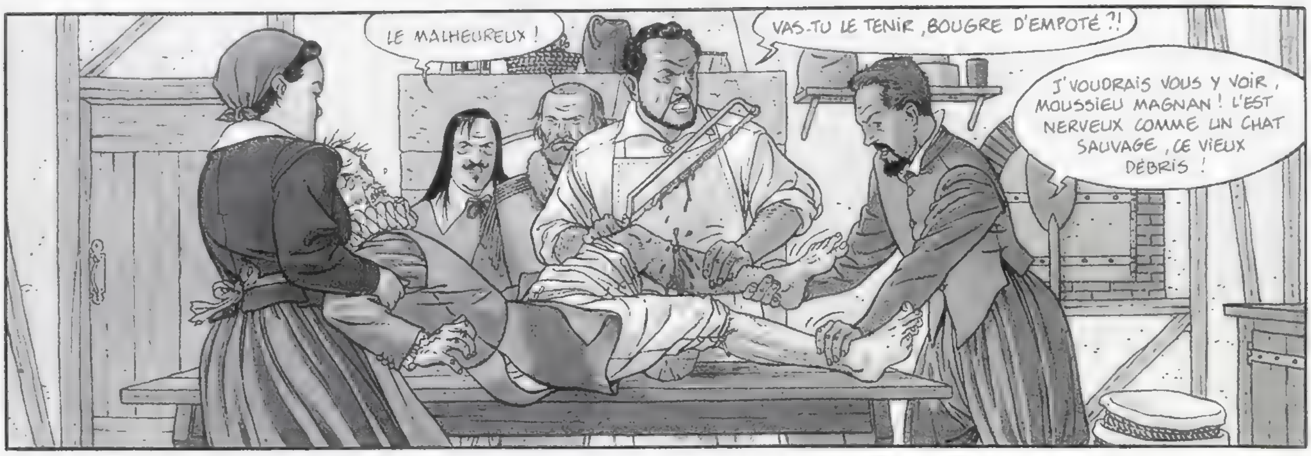


Hermann, On a tué Wild Bill © *Éd. Dupuis, collection « Air libre*

Après la surface, la ligne. La BD western figure l'altération des membres et de la tête. Lorsque l'ablation se fait à l'image, ce n'est plus la valeur symbolique qui l'emporte mais le frisson d'horreur que ressent le lecteur. Tourment encadré par une codification rituelle, intervention chirurgicale encadrée par une rationalité médicale, pure cruauté… : quelle qu'ait été la motivation de l'altération de l'intégrité corporelle, elle s'adresse toujours aux tripes du lecteur. Nate, le héros de *Western* devient manchot après le prologue, où il est blessé au bras, mais ce n'est que dans un récitatif que l'ablation est mentionnée. Par contre, dans *Un diamant pour l'au-delà*, c'est dans un récit rétrospectif mais à l'image (p. 52, v. 4, 5) que se passent ablation du bras et cautérisation de la plaie au canon chauffé à blanc pour le *bouncer* manchot, anonyme, oncle et protecteur de Seth. Dans *Beau-Ténébreux*, Juillard invente sur trois pages (6 à 8) une autre mise en scène pour l'amputation de la jambe gangrenée de Taillefer, en accordant la vedette alternativement au plan de l'échange verbal (entre Champlain et Brûlé) et au plan du chirurgien en train de procéder avec ses deux aides. Dans *Chiens de prairie*, c'est une série d'éléments narratifs construisant le personnage de Salomon Wallace (cilice de ronces laissant des taches de sang sur sa chemise blanche, colliers d'oreilles en guise de trophée) qui prend son sens lors de son aveu verbal et tardif (p. 49, v. 3) : « *Tandis que je me châtrais moi-même pour expier* […] » – opération que nous épargne l'image.

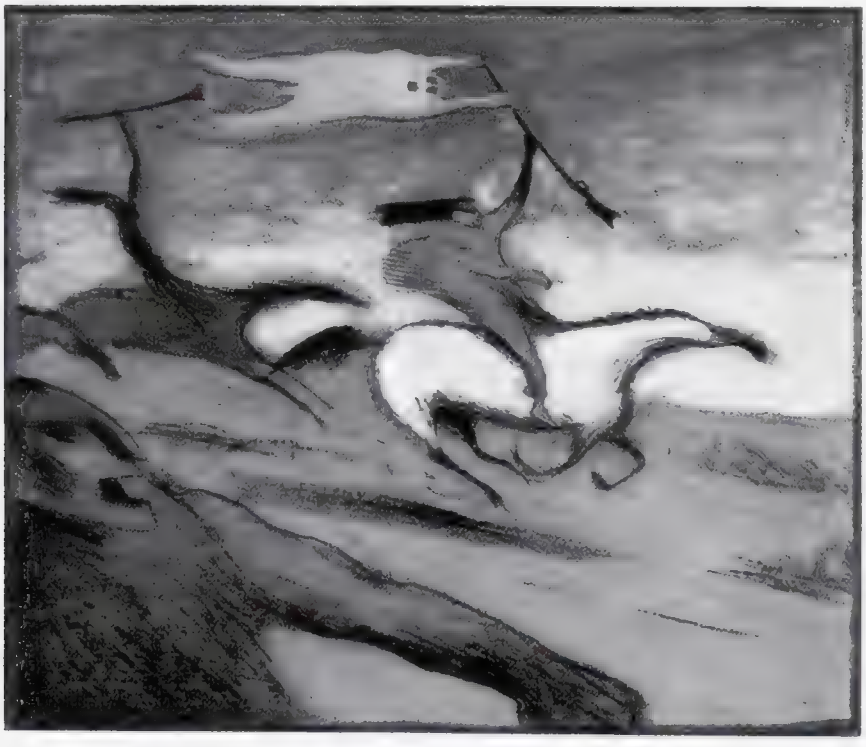


Marini & Desberg, L'Étoile du désert, *tome 2* © *Éd. Dargaud*


LE MALHEUREUX !
VAS-TU LE TENIR, BOUGRE D'EMPOTÉ ?!
J'VOUDRAIS VOUS Y VOIR, MOUSSIEU MAGNAN ! L'EST NERVEUX COMME UN CHAT SAUVAGE, CE VIEUX DÉBRIS !

Juillard et Cothias, Plume aux vents, *vol. 3, « Beau-Ténébreux » © Éd. Dargaud*

Également éloignés de la beauté du corps, tous les corps morts ne se valent pas. Ainsi, le cadavre trouvé par Seth a un sexe indéfini (p. 18, v. 3) alors que c'était justement le corps d'une femme qui gagnait sa vie avec son sexe, sa grand-mère, qui faisait office de gardienne des deux revolvers maléfiques de la Mort. Rien à voir avec le squelette que, sans cérémonie, Brûlé évacue de la plate-forme du cimetière iroquois sous la neige (*Le Grand blanc,* p. 5, v. 7) comme un oiseau balaie son nid avant d'y dormir. Rien à voir non plus avec le corps mort considéré comme source de protéines, dans la cruauté occasionnelle du *raider* bostonien (*Retour à Saint Francis,* p. 39) ou dans le cannibalisme érigé en système par le juge félon des *Ogres.* Le pôle opposé à la beauté de l'intégrité corporelle superlative serait plutôt à chercher du côté du démembrement (désintégration du schéma du corps) et du destin organique des chairs mortes (désintégration de sa profondeur). Le démembrement dans *Beau-Ténébreux* et *Un diamant pour l'au-delà* résulte en images explicites pour exhiber ce que deviennent les membres sectionnés lorsqu'il faut en disposer : jambe de Taillefer jetée dans une immense cheminée (p. 8, v. 2), bras du *bouncer* jetée au vautours (p. 53, v. 1, 2). Moins bien équipée sémiotiquement pour traiter des puanteurs organiques, la BD n'hésite pourtant pas à les évoquer par le verbe – puanteur de l'estomac pourri et troué du tueur (*Étoile du désert,* p. 31, v. 5) et odeur de chien de Skerrit le maquereau (52 : 2) – voire, plus graphiquement, par le dessin d'essaims de mouches, effets et signes de la décomposition du cadavre (*Un diamant pour l'au-delà, Chiens de prairie*).



Une peau comme bannière : David B. & C. Blain, La révolte d'Hop-Frog *© Éd. Dargaud*

Quelle pertinence ?

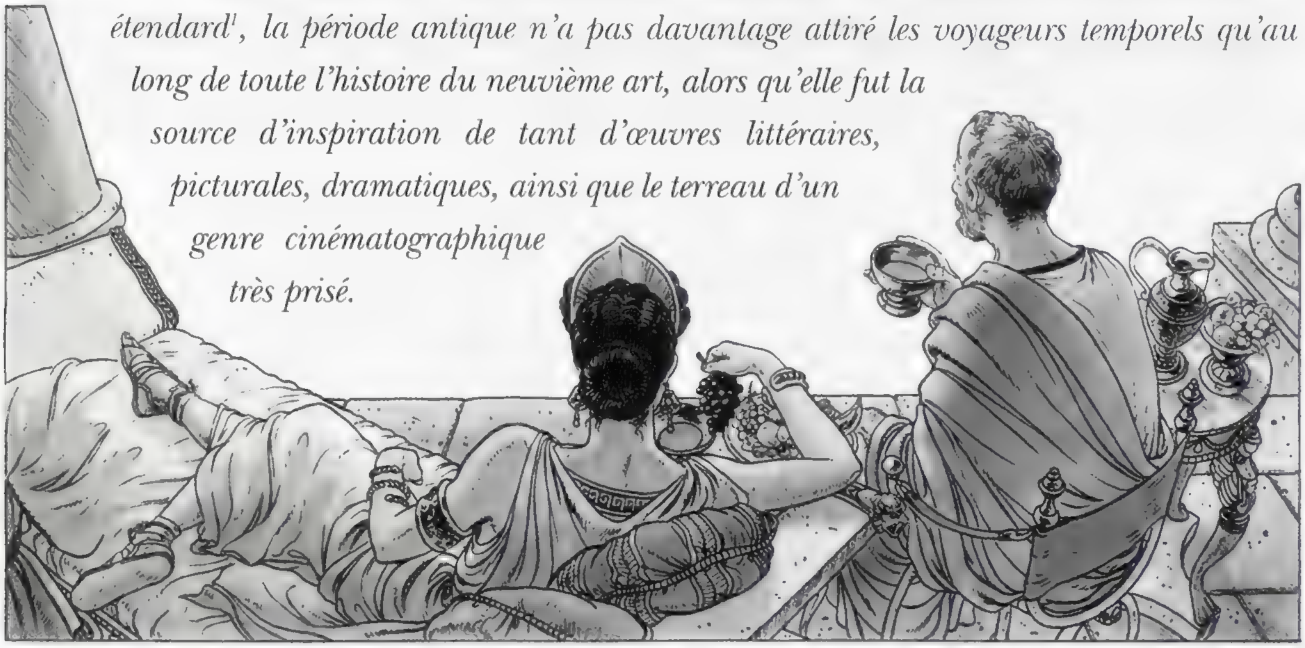
Plutôt que de l'étonnement éventuel devant un retour du genre, de telles tendances de fond marquant le western BD de ces dernières années nous laissent une question : comme c'est en narrativisant et en figurant fragilité du lien et fragilité du corps que le western a maintenu sa permanence, quelle pertinence le lectorat y trouvait-il ? Serait-ce que, envers pessimiste et sombre de la globalisation et de la numérisation, le western pouvait avec justesse et à-propos proposer l'image d'une universalisation aventurière de l'espoir individuel, universalisation à la fois déterritorialisée et inscrite aux États-Unis (socle donc de l'imaginaire de la globalisation, qui en rappelle utilement la violence), ainsi que l'image d'une inquiétude sourde pour le corps et son organicité, dont la numérisation laisse entendre qu'ils importeraient peu ? ■

---

1. Le drifter dérive dans l'Ouest sauvage, aventurier sans projet, prêt à toutes les sollicitations du destin, traditionnel traîne-patins à stetson et 6-coups du western adulte.

Entre mythologie et histoire,
les nouveaux avatars du péplum

S'il est un genre dont le « retour » peut étonner sous la plume et le pinceau d'auteurs qu'on n'y attendait pas, c'est bien la bande dessinée antiquisante. Même lors du grand essor de la bande dessinée « historique » dans les années quatre-vingt, dont le magazine Vécu *était le porte-étendard*[1]*, la période antique n'a pas davantage attiré les voyageurs temporels qu'au long de toute l'histoire du neuvième art, alors qu'elle fut la source d'inspiration de tant d'œuvres littéraires, picturales, dramatiques, ainsi que le terreau d'un genre cinématographique très prisé.*



Murena, Le pourpre et l'or *(détail)* © Ed. Dargaud

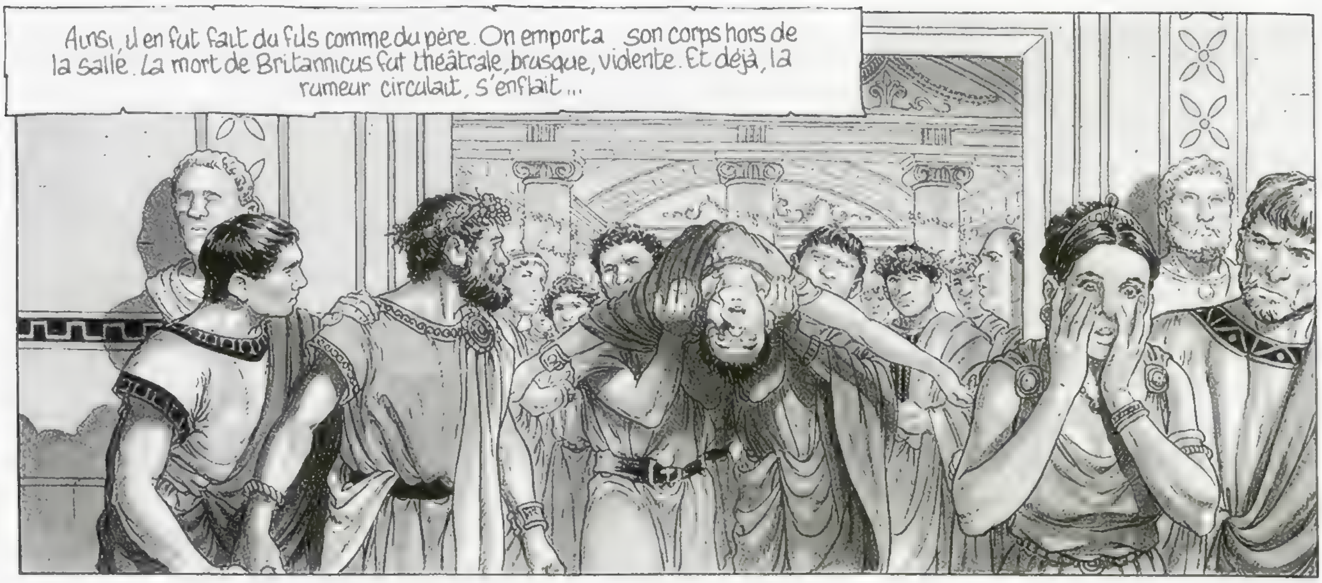
Des origines du genre

Après la redécouverte des valeurs de l'Antiquité par les artistes de la Renaissance puis l'exploitation par le théâtre classique d'un filon historique riche en tragédies spectaculaires, le souvenir de temps anciens où les Lumières avaient déjà brillé fut véritablement ravivé par le néo-classicisme, apparu dans la seconde moitié du XVIII$^{\text{ème}}$ siècle, développé pendant la Révolution française et culminant sous Napoléon I$^{\text{er}}$ (avec le style Empire). Les bâtiments d'un Ledoux, les tableaux d'un David ou les statues d'un Canova donneront certes naissance à l'art dit « pompier », mais ils marqueront aussi, au cours du XIX$^{\text{ème}}$ siècle, le style officiel de l'Amérique du nord, avec son *Greek Revival* architectural.

Aux États-Unis précisément, cette inspiration forgera progressivement un « parallèle impérial » entre Rome et l'Amérique dans des arts plus discursifs – aussi bien en littérature qu'en peinture (Thomas Cole). Associée aux fondements évangélistes de la jeune nation, elle engendrera des romans populaires narrant les premiers temps du christianisme sous une forme éloignée du Nouveau Testament, tel le *Ben Hur* du général Lewis Wallace (1880), auquel fera écho l'immense succès du *Quo vadis ?* de l'écrivain polonais Henryk Sienkiewicz (1896).

En Italie, le jeune cinématographe va recycler les grands thèmes historico-bibliques déjà célébrés par le *bel canto* et en reprendre les codes et paradigmes, qui deviendront les éléments constitutifs d'un genre cinématographique à part entière. Le premier âge d'or du film antique italien, dont le point d'orgue est le *Cabiria* de Giovanni Pastrone, se situe donc dans les années 1910. Inspirée par ces superproductions spectaculaires, l'Amérique, déjà sensibilisée à ces thèmes, s'empare du filon : avec ses références bibliques et historiques, l'*epic* permet au cinéma hollywoodien d'acquérir ses lettres de noblesse, dès *Intolérance* de David Wark Griffith. Le genre s'essouffle à la fin des années vingt, pour renaître dans un autre après-guerre, magnifiés par le CinémaScope, pour contrer cette fois la concurrence de la télévision en lui opposant des spectacles que le petit écran ne peut produire. Mais les années cinquante ne voient pas pour autant Hollywood opérer un retour au « parallèle impérial » : en pleine guerre froide, l'Empire romain, bureaucratique, totalitaire, représenterait plutôt l'empire communiste.

Ultime ironie, c'est avec *La Chute de l'Empire romain* (1963) que le genre connaît la fin de son second âge d'or


Ainsi, il en fut fait du fils comme du père. On emporta son corps hors de la salle. La mort de Britannicus fut théâtrale, brusque, violente. Et déjà, la rumeur circulait, s'enflait...

Murena, De sable et de sang © Éd. Dargaud

hollywoodien, tandis qu'à Cinecittà on recycle dans des films à petit budget les décors abandonnés par les productions pharaoniques des studios américains. Moins sérieux du point de vue historique que les superproductions hollywoodiennes, le péplum[2] laissera plus de place à la fantaisie, l'humour et l'érotisme.

Quel genre ?

La bande dessinée n'a pas emboîté le pas au premier âge d'or du genre au cinéma, lequel était terminé quand elle a produit ses grands modèles populaires, au cours des années trente. Mais, après tout, les *comics* avaient trouvé en Superman leur Hercule moderne, et le mythe de l'Atlantide, par exemple, pouvait resurgir dans *Tarzan* aussi bien que dans *Flash Gordon...*

Après-guerre, c'est la bande dessinée franco-belge qui voit naître le parangon de ce qui aurait pu devenir un genre : *Alix* de Jacques Martin est une véritable leçon d'Histoire antique, très documentée, aux reconstitutions méticuleuses. Au point d'intimider d'éventuels suiveurs ? On comptera bien deux séries « populaires » dont les héros sont des gladiateurs, *Olac* et *El Jabato*[3] mais elles ne survivront pas aux années soixante. Le succès d'*Astérix* empêchera le petit Phénicien *Khalou* de parcourir longtemps le monde antique avec son humour jovial. Inspiré par les récits de Salluste, *Jugurtha* brodera sur les aventures du prince numide et prendra beaucoup de libertés avec l'Histoire pour devenir une série d'aventure peu soucieuse de s'inscrire dans une époque précise. Seuls les exploits mi-sérieux, mi-fantaisistes (et versant dans le merveilleux) du jeune Égyptien Papyrus, ont su pérenniser leur place aux côtés de ceux d'Alix le Romain[4] et d'Astérix le Gaulois. Impossible, dans cet enchevêtrement, de distinguer un genre, tel qu'il peut être codifié dans ses deux grands courants cinématographiques, *epic* et péplum, et leurs trois grands axes thématiques (martyrologe judéo-chrétien, intrigues de pouvoir, aventures mythologiques).

En 1996, le *Péplum* de Blutch, œuvre d'un franc-tireur, revisitait le *Satiricon* de Petrone en se référant bien davantage au théâtre (le *Jules César* de Shakespeare notamment) et à la littérature (la structure de Pétrone) qu'au cinéma, volontairement écarté.

Un peu d'Histoire...

De la demi-douzaine de créations nouvelles qui nous ont semblé constituer un ensemble convergeant vers un renouveau du genre, une seule s'identifie pleinement au genre tel que le cinéma en a fixé les stéréotypes, en particulier dans l'*epic*. Seule série à prendre Rome pour cadre, *Murena* a tout des superproductions hollywoodiennes mettant en scène Néron : superbes reconstitutions de la cité des sept collines, intrigues de cour et trahisons, implication de Sénèque (dont les *Lettres à Lucilius* sont amplement citées) et Pétrone (mais il n'est alors pas encore l'auteur du *Satiricon*)... La série s'ouvre sur un premier cycle consacré à l'arrivée au pouvoir du jeune Néron (au physique fidèle aux sculptures connues) manipulé pas son ambitieuse mère, Agrippine. Pour donner un tour dramatique plus proche du lecteur que la seule Grande Histoire, le récit est centré sur le jeune Murena, fils de Lolia, la maîtresse de Claude. Il est devenu l'ami de Néron lorsque la reine, jalouse, fait assassiner sa mère. Hormis quelques menues libertés prises avec la vérité historique (Britannicus brandissant le testament de Claude, qui n'a pourtant jamais été découvert ; Agrippine empoisonnant Locuste, alors que celle-ci sera exécutée sous Galba...) et un penchant dramatique pour les rêves prémonitoires et autres visions, la vie de Néron, racontée ici avec précision par Jean Dufaux et illustrée par le trait soigné et très réaliste de Philippe Delaby, est plus fidèle à l'Histoire que les récits habituels. Si Jean Dufaux ne montre plus un Britannicus mort empoisonné par Néron – comme l'ont toujours fait les historiens depuis Tacite et Suétone et les écrivains depuis la tragédie de Racine – mais d'une crise d'épilepsie, il ajoute certes à la duplicité de son Agrippine (elle profite de cette occasion providentielle pour faire croire que Néron a empoisonné son jeune demi-frère), mais il rapporte surtout un fait historique sous-exploité : la maladie du jeune Britannicus, héritée de son père Claude. Le tandem Dufaux/Delaby semble en effet constamment mû par le souci de faire œuvre d'historiens : en rétablissant une réalité durement mise à l'épreuve par les avatars dramatiques, littéraires et cinématographiques de la vie de Néron ; en introduisant des détails de la vie quotidienne, avec ses petits rituels ; en reconstituant le plus fidèlement possible costumes et décors, dans un style qui ne laisse pas d'évoquer le néo-classicisme, mais dont le réalisme relègue les panoramas d'*Alix* au rang des images à coller dans les cahiers d'écoliers.

En outre, Néron est ici montré comme un des empereurs les plus aimés de l'Antiquité, doté d'une solide carrure de chef d'Etat, loin de l'imagerie traditionnelle héritée de Tacite le décrivant comme un histrion enfantin et débauché, un fou sanguinaire ennuyant la cour par ses envolées lyriques et menant, harpe à la main, l'empire à sa perte.

Si le premier cycle de *Murena* s'inscrit dans l'axe « historique » du genre illustré par *Cléopâtre* ou *Jules César* avec un souci de vérité historique mais sans en esquiver les stéréotypes (reine intrigante, gladiateurs vengeurs, séduisante courtisane pour pimenter le tout d'un peu d'érotisme, redoutable garde prétorienne, décors forcément spectaculaires[5]…), le second cycle suivra-t-il l'axe du « martyrologe chrétien » ? La geste chrétienne fait discrètement son entrée avec l'apparition de l'apôtre Pierre à la fin du quatrième tome (on sait que par la suite, accusé de l'incendie de Rome en 64, Néron incriminera les Chrétiens et les fera persécuter). Il sera alors intéressant de le comparer aux films classiques que sont les *Quo vadis* successifs et *Le Signe de la Croix*.

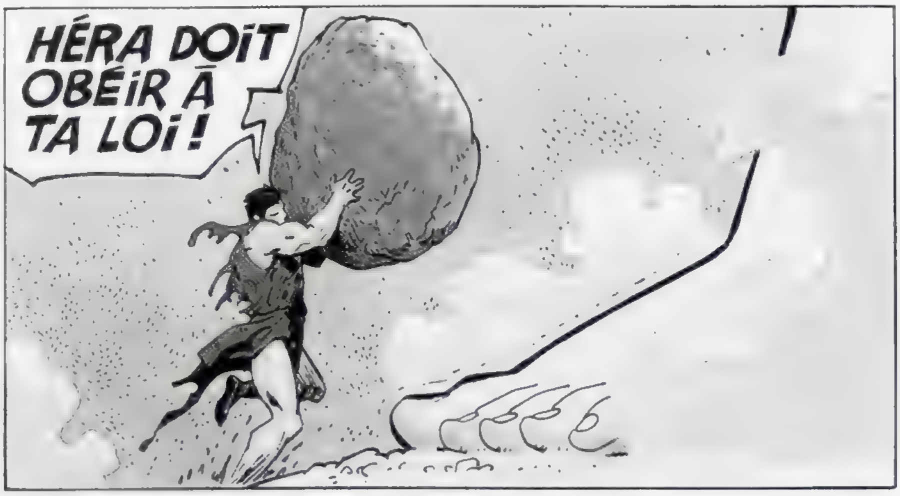
Quand *Murena* se veut tragédie très documentée, le superbe *300* de Frank Miller entretient un autre rapport à l'Histoire. L'Antiquité hellène a été passablement ignorée par le péplum : pour évoquer la politique ou la guerre, c'est Rome que l'on convoque, réservant la Grèce héroïque comme théâtre du merveilleux (nous y reviendrons). Miller répare cette injustice en contant la bataille des Thermopyles. En 480 avant J.C., Xerxès Ier à la tête de l'armée persane s'apprête à écraser la Grèce pour venger la défaite de son père Darius à Marathon. Léonidas Ier, avec trois cents hoplites, va affronter dans le défilé des Thermopyles une armée très supérieure en nombre. Frank Miller s'empare des événements pour livrer une de ces fresques dont il a le secret : comme il le fit avec Batman dans *Dark Knight* ou les gangsters dans *Sin City*, l'action est d'abord prétexte à des mises en pages grandioses (*300*, comme pour faire écho au CinémaScope des épopées hollywoodiennes, est de format à l'italienne et use souvent de dessins pleine page), à des prouesses graphiques (exacerbées par la somptueuse mise en couleurs de Lynn Varley) et à une chorégraphie sophistiquée de la violence.

Les péplums italiens se souciaient peu de l'exactitude des tenues militaires par mesure d'économie : les mêmes figurants passaient d'un plateau à l'autre, changeant indifféremment d'époque et de rivage méditerranéen. Ce sont d'autres motivations qui poussent Miller, comme Franz avant lui (les costumes et casques de *Jugurtha* étaient plus que fantaisistes), à s'affranchir du réalisme et à imaginer un Xerxès noir et androgyne, presque nu mais couvert de bijoux et même adepte d'un *piercing* ostentatoire, juché sur un monumental trône ambulant. Peu soucieux de sacrifier à la reconstitution historique, Miller, dont le mot d'ordre semble être de privilégier le spectaculaire, n'hésite pas à se rapprocher d'une esthétique propre à l'*heroïc fantasy* (Corben n'est pas si loin…). À l'instar des épigrammes de Simonide de Céos qui firent à l'époque en sorte que cette défaite flamboyante demeure aussi réputée qu'une victoire, Miller transcende le spectaculaire sacrifice des Spartiates et élève cette bataille héroïque au rang de mythe.

…beaucoup de mythologie…

Nous l'avons dit : le péplum « grec » est davantage porté sur la mythologie, au contraire du péplum « latin », plus historique : c'est *Les Travaux d'Hercule* (avec Steve Reeves dans le rôle éponyme) qui relança le genre en Italie à la fin des années cinquante. C'est par là aussi qu'a commencé le récent regain d'intérêt pour la bande dessinée antiquisante.

Le titre de la mini-série de Le Tendre et Rossi *La Gloire d'Héra*, n'est pas un mystère pour le lecteur averti. Traduction du nom grec d'Hercule, il dévoile au contraire le secret de polichinelle de la série : ce glabre Alcée, « homme le plus fort du monde », prendra bien, enfin barbu à la fin du deuxième volume, le nom d'Héraklès pour accomplir douze travaux pour son cousin le roi Eurysthée, que la déesse Héra a installé sur le trône de Thèbes à sa place. En près de cent pages, c'est donc l'origine d'Hercule qui est contée, en suivant assez fidèlement les récits mythologiques moins connus que la légende argienne (celle qui détaille les fameux Travaux par lesquels le demi-dieu s'est illustré), tout en se permettant quelques libertés[6]. Liberté de ton d'abord, en n'hésitant pas à verser dans la farce (postures et grimaces burlesques


HÉRA DOIT OBÉIR À TA LOI !

La Gloire d'Héra © *Éd. Casterman*

d'Agrios, couardise d'Eurysthée dont le dessin caricatural est plus proche du Mézières de *La Cité des eaux mouvantes* que du trait habituel de Rossi…).

Liberté avec la légende ensuite : Le Tendre imagine, fort à propos, que le vieux devin Tirésias partage la demeure d'Alcmène et de ses deux fils jumeaux. Cette présence souligne par analogie l'acharnement d'Héra contre le futur Héraklès : Tirésias fut jadis rendu aveugle par Héra, Alcée a échappé aux serpents que la même déesse avait envoyé l'étouffer dans son berceau mais il ne s'en tirera pas à si bon compte… Quant aux rapports entre Alcée et son frère Iphiklès, s'ils diffèrent sensiblement de la tradition, ils permettent au scénariste d'incarner habilement le conflit, en Alcée, entre sa part divine et sa part mortelle.

Liberté avec le genre enfin : si un certain nombre de stéréotypes sont reproduits (Eurysthée porte comme il se doit la barbe courte et bien taillée, attribut traditionnel du fourbe despote péplumesque), il est fait exception à la réserve affichée par l'*epic* et le péplum à l'égard des dieux de l'Olympe : sauf rare exception (*Vulcain, dieu du feu*), jamais les dieux ne furent réellement mis en scène, intervenant seulement de temps en temps, et en restant invisibles, dans les aventures d'Ulysse ou Hercule. Certes, contrairement aux créatures mythologiques (satyres et centaures) qui peuplent *La Gloire d'Héra*, les dieux omniprésents ne se manifestent pas en personne (hormis Pan) mais sous la forme d'hallucinations et visions – Christian Rossi renouant là avec un univers déjà développé avec le vaudou de *Jim Cutlass*.

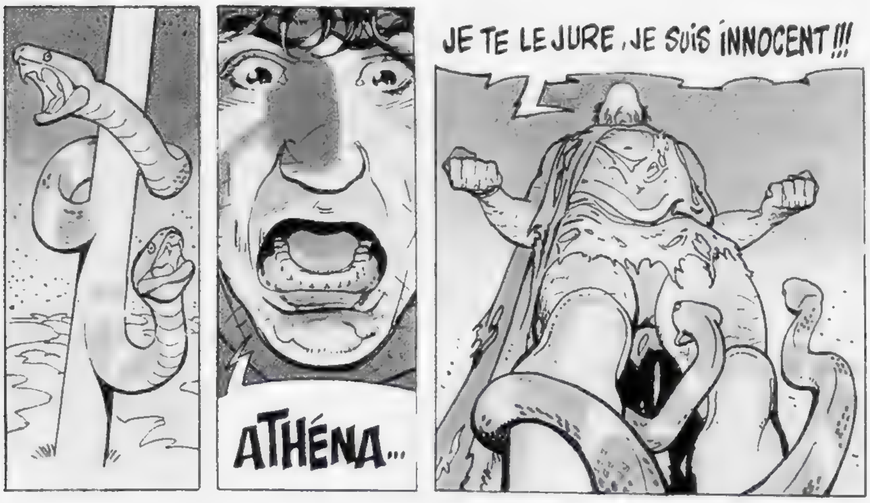
Ce n'est pas le cas dans *Tirésias*, l'autre diptyque entrepris cinq ans plus tard par les mêmes auteurs. Il faut croire que le plus célèbre devin de l'Antiquité intéresse particulièrement Le Tendre : après l'avoir introduit dans *La Gloire d'Héra*, il narre cette fois encore, selon le même schéma, l'origine du personnage. Connu parce que présent dans toutes les légendes de la ville de Thèbes, pour avoir révélé aussi à Œdipe ses origines, ou encore pour avoir été consulté par Ulysse jusqu'aux enfers, on sait que Tirésias doit sa cécité à la colère des dieux. La mythologie en propose différentes explications. La plus répandue veut qu'ayant séparé deux serpents qui s'accouplaient, il fut changé en femme, puis en homme sept ans plus tard dans les mêmes circonstances ; ayant connu les deux expériences, il départage le couple des maîtres de l'Olympe dans leur controverse sur le plaisir comparé des hommes et des femmes dans la volupté. Héra, furieuse de sa réponse, le rend aveugle et Zeus l'indemnise en lui donnant pouvoir de prophétie, de vivre pendant sept générations et de comprendre le langage des oiseaux. De cette dernière version, Le Tendre a tiré une histoire passionnante, empreinte d'humanité. Comme il avait dépeint un Héraklès un peu trop orgueilleux avant d'être brisé par un accès de folie meurtrière provoqué par Héra, il brosse ici le portrait d'un valeureux guerrier parmi d'autres, trop arrogant sans doute, frappé par les caprice des dieux, Athéna d'abord, Héra ensuite. Chaque fois, délaissant le principal du mythe (les douze travaux, les divinations de Tirésias), il s'intéresse à des hommes presque ordinaires frappés par un destin hors du commun.

Le dessin de Rossi, dans *Tirésias*, épouse particulièrement bien cette démarche : affranchi de l'influence de Giraud, réalisé pour la première fois en couleurs directes, il se fait plus chaud et tendre, plus sensuel, plus près des corps. Il ne peint plus des *personnages*, historiques ou mythologiques, mais des *hommes* (et des femmes). De nombreuses cases s'arrêtent, d'ailleurs, comme dans *Murena*, sur des détails de la vie quotidienne.

…un zeste de philosophie…

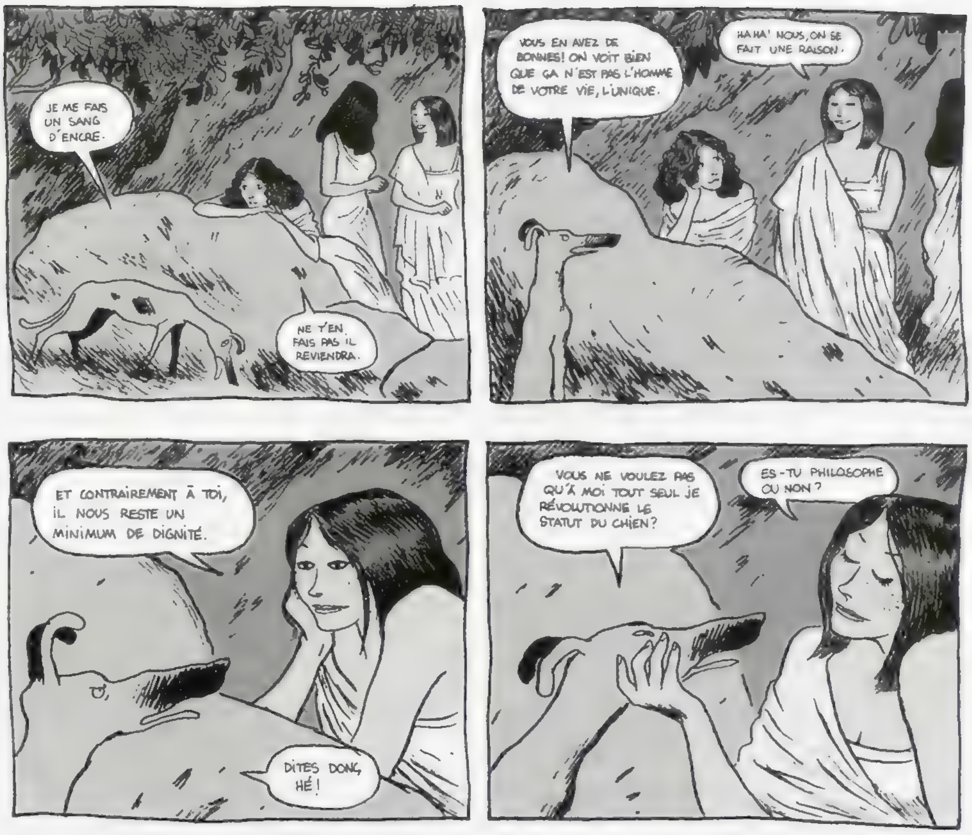
D'un Joann Sfar s'emparant de la mythologie, on ne pouvait qu'attendre un regard original, empruntant davantage aux grands auteurs et philosophes grecs qu'aux exploits des musculeux Hercule et Maciste… Son *Héraclès*, dessiné par son complice Christophe Blain, est le premier volume d'une série ayant pour « héros » (narrateur, en tout cas) un chien répondant au nom de Socrate, qui parle et sait lire. En courtes saynètes de quelques pages, il commente souvent de façon décalée les faits et gestes de son maître Héraclès. Jetant un regard philosophique sur des moments anodins : *« C'est ça, un héros. Un homme qui n'a pas conscience de sa petitesse »* ou au contraire commentant de façon anodine ses fameux *travaux* : *« Mon maître ne pense jamais à la mort. Il est très occupé. Il ne pense qu'à la bagarre. Ou à l'amour. Quand il se couche, le soir, parfois il y pense un peu. Mais il s'endort tout de suite. »*

Cette série hors normes permet à Sfar, passionné par la pensée classique (il vient d'illustrer et commenter *Le Banquet* de Platon) d'exprimer simplement un regard sur le monde qui répond à son *Chat du rabbin*. A la fin du premier tome, Héraclès et son chien embarquent pour Ithaque, où ils comptent rejoindre Ulysse et découvrir le « vrai amour » de Pénélope. Cette rencontre improbable risque peu de ressembler aux


ATHÉNA…
JE TE LE JURE, JE SUIS INNOCENT !!!

Tirésias, L'Outrage © *Éd. Casterman*

chocs de personnages historiques et mythologiques qu'ont offert les péplums tardifs (*Hercule, Samson et Ulysse* de Pietro Francisci !), qui eurent les mêmes causes et les mêmes effets que les croisements contre nature des super-héros en plein déclin (Batman et Daredevil contre Superman…). Nul doute en revanche que le héros de l'*Odyssée* sera ému par cette visite : Homère n'a-t-il pas chanté le chien d'Ulysse, épuisé de vieillesse, mourant tout joyeux au retour de son maître ?


JE ME FAIS UN SANG D'ENCRE.
NE T'EN FAIS PAS IL REVIENDRA.
VOUS EN AVEZ DE BONNES! ON VOIT BIEN QUE ÇA N'EST PAS L'HOMME DE VOTRE VIE, L'UNIQUE.
HA HA' NOUS, ON SE FAIT UNE RAISON.
ET CONTRAIREMENT À TOI, IL NOUS RESTE UN MINIMUM DE DIGNITÉ.
DITES DONC, HÉ !
VOUS NE VOULEZ PAS QU'À MOI TOUT SEUL JE RÉVOLUTIONNE LE STATUT DU CHIEN?
ES-TU PHILOSOPHE OU NON ?

C. Blain et Sfar, Socrate le demi-chien, Héraclès © Éd. Dargaud

…et des olives noires !

Le même Joann Sfar a également situé dans l'Antiquité le récit dont il a confié le dessin à Emmanuel Guibert (déjà associé à lui pour une histoire de momies dans *La Fille du professeur !*). Il est encore hasardeux, après deux albums, de spéculer sur le but final ou même le futur trajet de cette histoire en revenir ; tentons néanmoins d'en tracer provisoirement les contours apparents.

Sfar situe son action en Judée sous l'occupation romaine, comme *Ben Hur* avant lui. La veine religieuse du cinéma « antique » est la plus fournie : les débuts du cinéma s'intéresseront à la figure du Christ, tandis que l'âge d'or s'orientera vers l'Ancien Testament et les péripéties du peuple élu. Les Chrétiens sont à l'honneur dans le péplum, le peuple juif dans l'*epic*. L'un comme l'autre illustrant l'opposition entre une communauté pure et persécutée et des Romains païens et dominateurs. Souvent les scénarios introduisent un enfant – la pureté et l'innocence – dans la communauté, pour appuyer le propos. Sfar s'empare de cette figure pour la placer au centre de son histoire. Et alors que le genre (au cinéma comme en bande dessinée) ne s'intéresse qu'à des personnages sortant du rang par leur action ou leur naissance, Sfar met en scène des inconnus, gens ordinaires. Simplicité et humanité qui ne peuvent que séduire Guibert. En s'imposant un « gaufrier », le dessinateur s'interdit toute image spectaculaire (le Scope de l'*epic*) et s'approche tant qu'il peut des visages, pour croquer des individus proches de nous, soigner leurs expressions[7], à l'instar des soldats anonymes de *La Guerre d'Alan*, nous faisant partager leurs émotions, frayeurs, interrogations et même un humour parfois grinçant. Effaçant presque l'occupant romain, *Les Olives noires*, à travers les pérégrinations du petit Gamaliel et de son père Yaacov, simple berger, s'attachent à décrire la vie des tribus juives en Judée à la veille de l'apparition du Christianisme, leurs coutumes et rituels, leurs conflits politiques ou théologiques. Ce faisant, la série n'hésite pas à délivrer un message résolument actuel, comme dans telle querelle du tome 2, au sujet de la terre occupée par les Romains :

« *– Dieu a créé le ciel et la terre. Donc le ciel et la terre sont à Dieu ?*

« *– Oui.*

« *– Donc ils ne peuvent pas être à toi. Aucune terre n'est à personne. Regarde Caïn et Abel : ils avaient la moitié du monde chacun et ça ne leur suffisait pas. Il a fallu qu'ils s'entretuent pour avoir tout.* »

Discours très clair sur la situation actuelle. Qui pourra l'entendre ? En éludant la grande Histoire et l'histoire pieuse ou le cours de religion, en décrivant simplement la fuite d'un enfant aux yeux écarquillés sur le monde, Sfar mêle habilement aventure et philosophie, comme à son habitude.

Les séries du « renouveau » cherchent à restituer, au cœur de l'épopée impériale romaine ou de la grande mythologie grecque, la matière même du *réel* – la simple vie des hommes, leur environnement, leurs mentalités, leurs mœurs, leurs gestes quotidiens : la « Nouvelle Histoire » des *Annales* est passée par là.

Si loin d'*Alix*, *Jugurtha* ou *Papyrus*, les auteurs de la nouvelle bande dessinée appliquent à l'Antiquité l'approche de l'autobiographie ou du reportage qu'ils adoptent dans d'autres œuvres. Ce faisant, ils ont investi un genre jusqu'alors délaissé par leur médium pour, dans le même élan, lui échapper. ■

[1] On n'y trouva que *Les Héritiers du Soleil*, appartenant à la trop parcimonieuse veine égyptienne du genre.

[2] Ainsi nommé par la critique française, en latinisant le *peplos* grec.

[3] Connu en France sous le nom d'*Ajax*, qui deviendra le titre d'un « petit format ».

[4] Auquel succède le Grec *Orion*, du même Jacques Martin, fâché avec l'éditeur d'*Alix*.

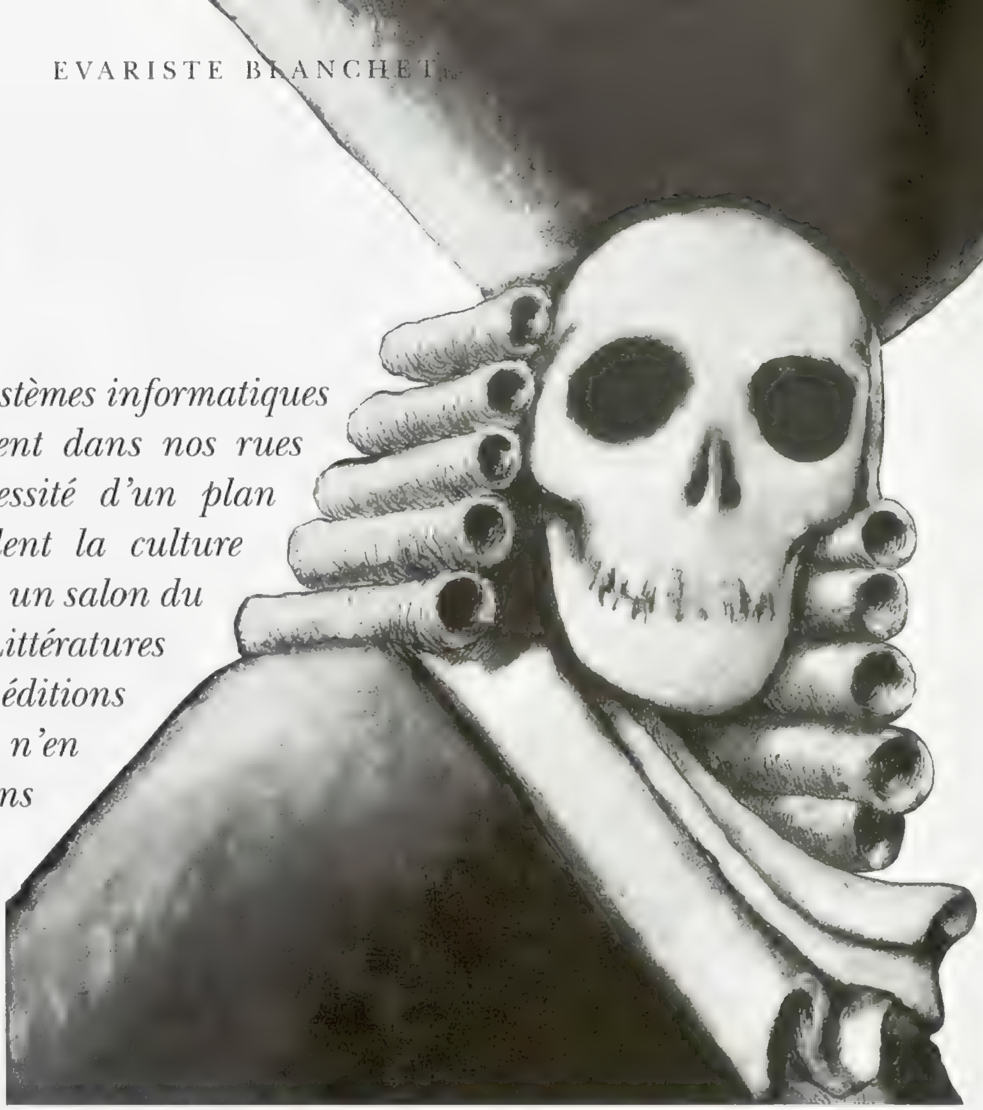
[5] « Pour un film se déroulant à Rome, on construit le plateau comme Apollodore construisit le Forum. Quand l'action se situe en Egypte, l'architecte semble avoir été formé sous Ramsès II et chaque édifice prend des proportions gigantesques. » (Frédéric Martin, *L'Antiquité au cinéma*, Dreamland Editeur, 2002.)

[6] Et en commettant quelques menues erreurs. Ainsi voit-on le futur Héraklès prendre la route de Mycènes vêtu de sa célèbre peau de lion, alors que la mort du lion de Némée sera le premier des douze travaux qu'il accomplira bientôt…

[7] On peut reconnaître les dessinateurs proches (Sfar, Trondheim, Blain…) parmi les visages croisés.

Pirates !

Les pirates dévastent les systèmes informatiques les mieux verrouillés, rôdent dans nos rues insécurisées (d'où la nécessité d'un plan « Vigipirates ») et abordent la culture avec, au printemps dernier, un salon du livre alternatif baptisé « Littératures pirates », à l'initiative des éditions Amok. Omniprésents, ils n'en finissent pas de voguer dans notre imaginaire.
Des pirates de toute sorte, de toute époque et de tout lieu ont également sillonné la bande dessinée.


Petrus Barbygère © *Éd. Delcourt*

Qu'ils soient *du silence* (Franquin, *Spirou* 1955) ou *d'eau douce* (Bob de Moor, *Tintin* 1959), naviguant en Mer de Chine (*Terry et les Pirates*, Milton Canif, 1937) ou parcourant l'hexagone (Poivet, *Les Pirates de la route*, *Pilote* 1964), leur persistance et leur variété laissent penser qu'il existerait un mythe puissant qui, selon les cas, figurerait la terreur, la rébellion ou esquisserait un nouveau modèle de société.

Mais avec *Isaac le Pirate*, dont le tome 2 a bénéficié d'un Alph-Art du meilleur album 2002 et le tome 3 d'une prépublication dans *Télérama*, Christophe Blain renoue avec un genre où s'illustrèrent Brik, Pépito, Barbe-Rouge et Barbe Noire. Il n'est pas seul…

Le genre pirates

La littérature aura contribué la première à forger les codes de cette forme particulière d'histoires maritimes, elles-mêmes dérivées de la vaste catégorie des récits d'aventures. Au XVIIIe siècle, *Robinson Crusoé* connaît le succès grâce à la plume d'un Daniel Defoe, soupçonné par ailleurs d'avoir rédigé sous pseudonyme une réputée histoire de la piraterie. Suivront, un siècle plus tard, Walter Scott, Fenimore Cooper et Eugène Sue, dont la passion ne se limite pas au roman de cape et d'épée, aux pionniers d'un nouveau monde ou aux mystères du peuple. *L'Île au trésor* et le capitaine Crochet de *Peter Pan* achèveront de former le corpus. Mais ces œuvres fondatrices auraient-elles survécu jusqu'à nous sans la médiation d'innombrables illustrations, en particulier celles, admirables, d'Howard Pyle et de N. C. Wyeth, ou d'adaptations cinématographiques par l'usine à rêves hollywoodienne ?

La bande dessinée accompagnera un mouvement qu'elle n'a pas suscité. Elle ne se privera pas d'adhérer à la norme, en laissant une place congrue aux vikings et en situant l'essentiel de ses intrigues entre le XVIe et le XVIIIe, avec pour protagonistes des Européens de l'ouest, alliés ou ennemis, qui, pour s'accaparer des cargaisons d'or et de bijoux, se feront la guerre, sur tous les océans, avec une prédilection pour une région très particulière, comme le rappelle le sous-titre des aventures de Barbe-Rouge (*le Démon des Caraïbes*) ou la dernière série en date de chez Dargaud (*Kaarib* de Calvo et Krassinsky). Une partie des butins finira enterrée dans des îles que seul un tracé précis sur une carte permettra de retrouver. Les vaisseaux arboreront les couleurs nationales ou des pavillons noirs ornés de tête de mort et d'ossements. Et pour ajouter une touche d'exotisme, des perroquets bavards se percheront sur les épaules de marins borgnes, estropiés ou manchots.

Des thématiques transversales

Les pirates de bande dessinée survivent à l'arrêt de nouvelles productions cinématographiques ou télévisuelles au cours des années 1960 parce que les lois des genres, quels qu'ils soient, répondent à des normes communes. Récits et intrigues sont construits de manière assez semblable à partir d'une opposition entre le bien et le mal. Des thématiques et des intrigues récurrentes viennent renforcer la permanence de ce schéma basique qui permet de conserver les faveurs du public, même avec des histoires à l'habillage passé de mode.

Ainsi en est-il du traitement de la légitimité du pouvoir. Illustrant l'antagonisme social entre les gueux et les aristocrates, un duel entre un voyou et un snob peut bien avoir lieu dans un épisode de *Brik*, l'autorité du Roi ne s'en trouve pas ébréchée. Il est vrai que beaucoup de ceux qu'on nomme pirates ne sont parfois que des corsaires, fidèles à leur roi. Mais même avec une figure expressément tyrannique comme, dans *Pépito*, Son Excellence (ou Sa Ventripotence, c'est selon) le gouverneur La Banane, qui emprisonne à tour de bras et écrase le peuple d'impôts, le discours n'est pas nécessairement progressiste. L'on peut se demander jusqu'à quel point les malheurs des habitants de Las Ananas ne tiennent pas à la seule personnalité du despote et s'il ne suffirait pas d'installer un bon à la place du méchant pour que tout aille mieux dans le meilleur des mondes.

Sans vouloir surestimer le ciment idéologique qui relie tout l'édifice de la bande dessinée de genre, il y a matière à étonnement. L'idéal démocratique par exemple est quasi inexistant alors qu'on y trouve un nombre surabondant, dans *Brik* et *Barbe-Rouge*, de nobles à rétablir dans leurs droits et de vils usurpateurs à punir pour avoir capté un nom, un titre, une fortune ou une fiancée. Eric « Lerouge » n'est-il pas lui-même un héritier spolié (cf. *Le Fils de Barbe-Rouge*) ? C'est en tout cas un exemple parfait d'intrigue transversale à tous les genres puisqu'on peut la retrouver dans un récit situé en plein XX^e siècle (*La Couronne cachée*, épisode de *La Patrouille des Castors*) !

Toutefois, même en recourant à de vieilles ficelles pour fidéliser les lecteurs, les séries de pirates agonisent au cours des années 1970 et 80. Mais leur imagerie, trop bien ancrée dans les esprits, réapparaîtra sans difficulté dans les années 90 au sein d'un genre, assez nouveau pour la bande dessinée francophone, l'*heroïc fantasy*.

Héroïsme et fantaisie

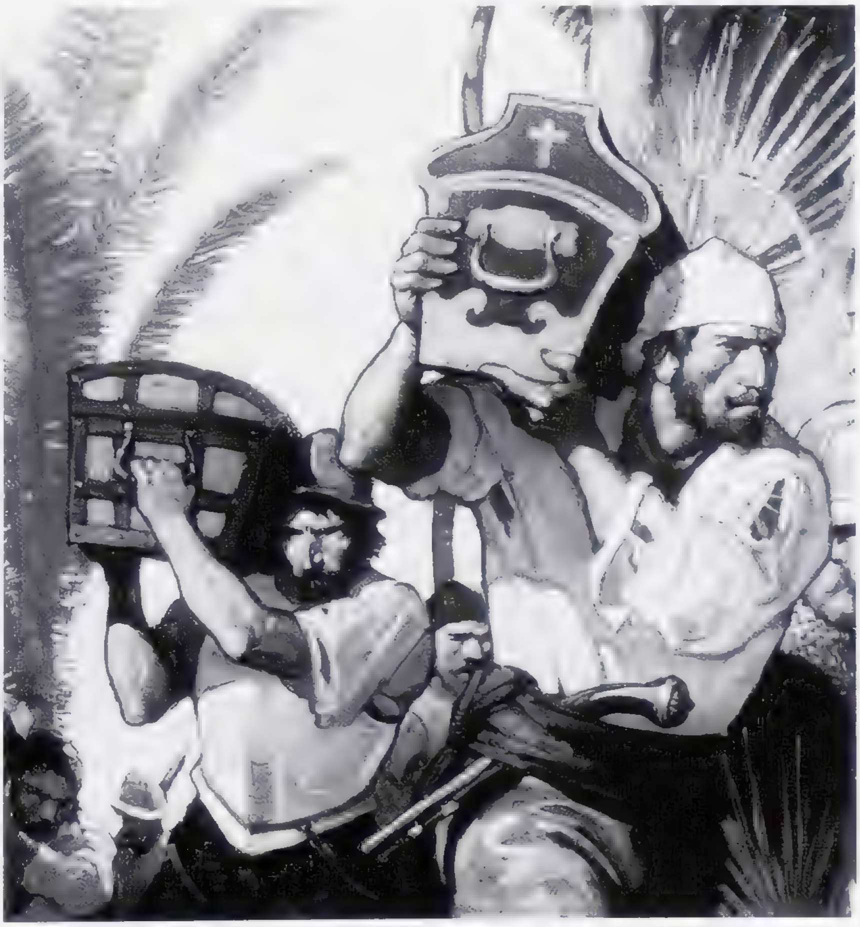
Post-moderne et hybride par excellence, la *fantasy* permet toutes les facilités : un scénariste pourra ainsi recourir au pistolet laser pour extirper l'un de ses personnages moyenâgeux d'une mauvaise posture. Rien n'interdit pourtant de l'utiliser moins paresseusement, comme Loisel avec son adaptation de *Peter Pan*, ou, dans une moindre mesure, Dieter et Herenguel avec *Edward John Trelawney* (Delcourt, 1996), série publiée dans la collection *Terre de légende* des éditions Delcourt aux côtés d'autres dont les noms sont aussi explicites que *Troll* ou *Les Lutins*. On y trouve quelques monstres humanoïdes qui naviguent sur des dirigeables en guise de vaisseaux en l'« *an neuf du nouveau siècle du verseau* », mais la trame générale renvoie à un environnement connu : il est question dès la première page d'une « *Compagnie de l'Indus [qui] règne en maître sur le commerce des trois continents* », de « *pirates* » et d'un « *branle-bas de combat* ». Abordage, pavillon noir, monstres marins, auxquels il faut ajouter une princesse fière mais amoureuse d'un sympathique héros opposé à un Commandant lâche, incompétent et sadique qui lui voue une haine inextinguible. Dieter, le scénariste, parvient à trouver un bon équilibre entre un récit au premier degré qui ne refuse aucune convention et une ironie intermittente à l'œuvre dans les dialogues (vocabulaire des monstres humanoïdes, choix des jurons) ou le dessin (l'assaillant corpulent et torse nu, vêtu d'un pantalon à rayures vertical bleu ciel comme un célèbre porteur de menhir).

Est-ce à dire que l'*heroïc fantasy* condamnerait à la répétition, fut-elle de bonne facture ? L'innovant *Petrus Barbygère*, créé la même année dans la même collection, le dément avec force.

Petrus

Si le héros-titre exerce la profession d'elficologue et secourt des lutins, le décorum accumule les principaux éléments d'un récit de pirates digne de ce nom : tempêtes, combats au sabre ou à l'épée sur le pont des navires, canonnades, îles pour s'approvisionner en vivres fraîches, etc. L'aspect remarquable de cette œuvre tient dans ses dialogues et son traitement graphique.

Pierre Dubois, le scénariste, ne répugne pas aux phrases longues. Elles le sont d'autant plus qu'il ne choisit pas entre plusieurs synonymes

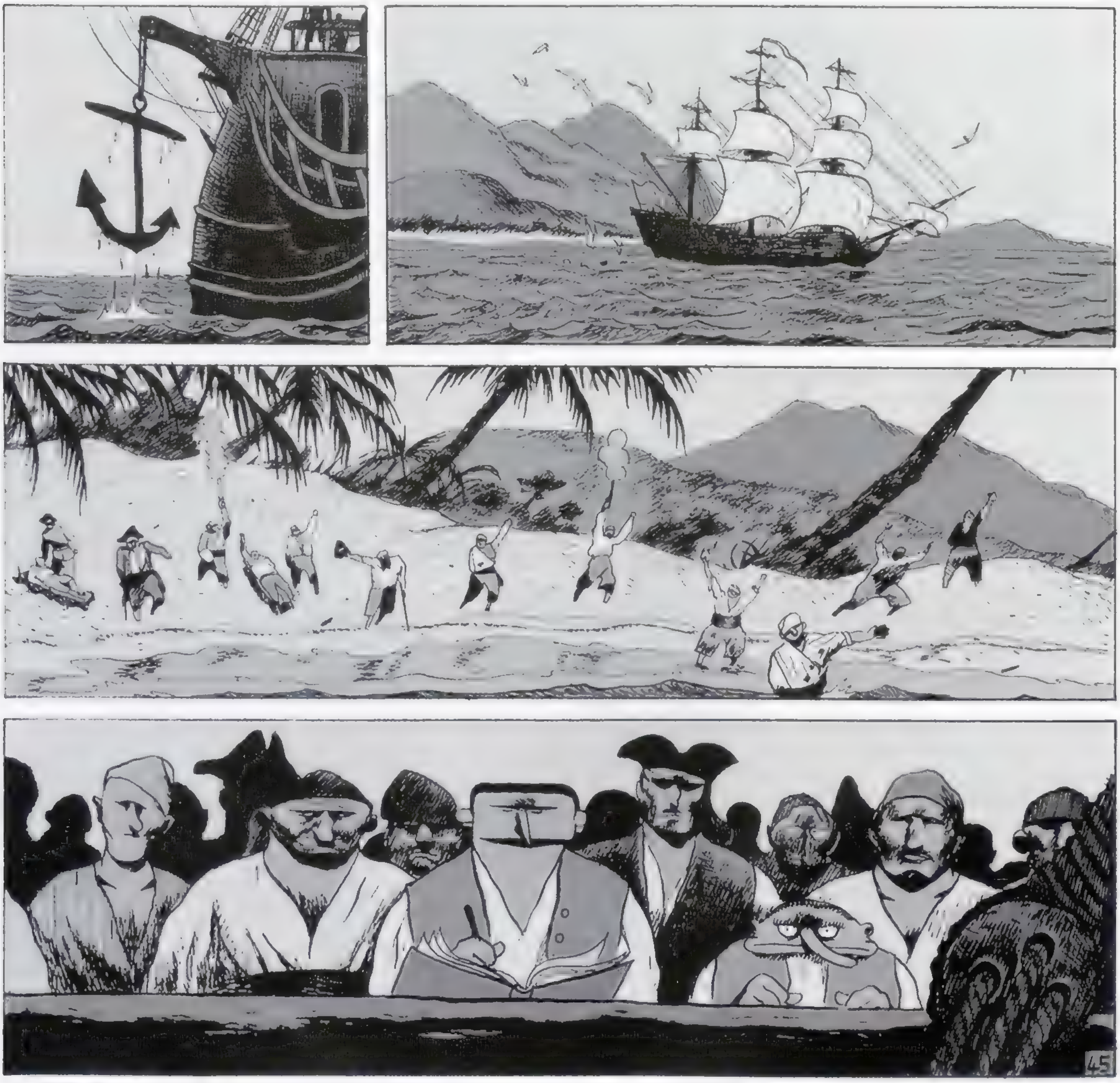


N. C. Wyeth, illustration pour Westward Ho ! *de Charles Kingsley (détail). Charles Scribner's Sons, 1920, New York. Farnsworth Art Museum, Rockland.*

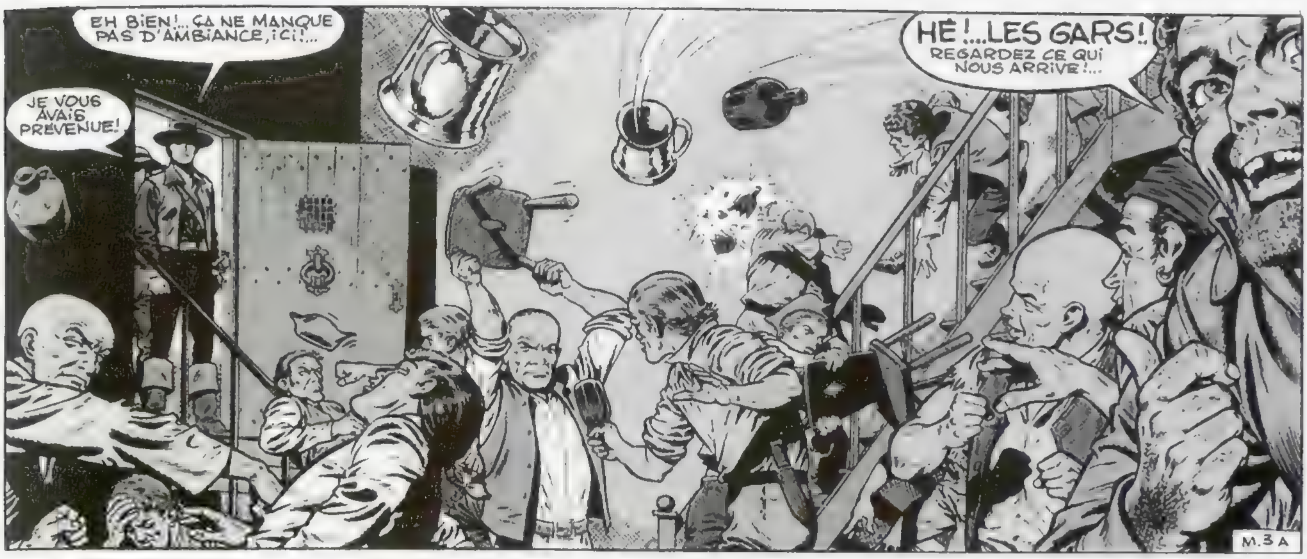
mais prend un malin plaisir à les faire se succéder. Ses adjectifs sont également assez nombreux. Si l'accumulation ne rebute pas, c'est que le vocabulaire utilisé est suffisamment riche et fleuri pour n'être pas réduit à un vecteur de sens. Les mots dansent, chantent et nous enchantent par leur sonorité. Et si la langue française d'hier et d'aujourd'hui, pourtant fort riche, ne suffit pas, des mots inventés pour l'occasion sont appelés à la rescousse.

Sfar, le dessinateur, n'est pas en reste. Il rompt avec la démarche de son confrère Victor Hubinon qui anima longtemps les aventures de *Barbe-Rouge* à l'aide d'un dessin si calibré qu'aucune évolution n'était discernable d'un épisode à l'autre. Chaque scène était éclairée comme si elle se situait au moment où le soleil atteignait son zénith, sans doute afin que le lecteur puisse bien voir le moindre pli de pantalon ou le moindre brin d'herbe. Quant aux couleurs, bien que le pirate fût vêtu de rouge, les contrastes étaient largement atténués.

Sur ces trois aspects, Sfar se démarque radicalement. Bien qu'il y ait continuité du trait sur l'ensemble des deux volumes, le dessin est un peu tordu et nécessairement voué à évoluer. La faible luminosité tranche radicalement avec la pratique franco-belge, sans que ce soit pourtant une réelle nouveauté : Raymond Cazanave, avec son *Capitaine Fantôme*, publié à la fin des années 40 et réédité chez Glénat, ne craignait pas d'installer une pénombre permanente. On aurait compris qu'un traitement plus expressionniste soit adapté à un hui-clos, mais pour un récit censé se dérouler dans des horizons sans fin ou dans les mers chaudes des Caraïbes, le paradoxe surprend. Un demi-siècle plus tard, Sfar adopte un parti pris similaire qui étonne toujours, tandis que sa mise en couleur, elle, détonne. Même si l'utilisation de couleurs chaudes ou froides se fait à bon escient (le rouge pour décrire l'antre



Christophe Blain, Isaac le pirate, *tome 2, Les Amériques © Éd. Dargaud*


EH BIEN !... ÇA NE MANQUE PAS D'AMBIANCE, ICI !...
JE VOUS AVAIS PRÉVENUE !
HÉ !...LES GARS ! REGARDEZ CE QUI NOUS ARRIVE !...
M.3A

Hubinon, La Mouette, Spirou *n°2122, 14 déc. 1978. À gauche, en haut des marches : l'héroïne de cet épisode resté sans suite. © Éd. Dupuis*

de l'enfer, le bleu quand le navire vogue entre les icebergs), les pages à dominante brune succèdent aux vertes, puis aux mauves, et ainsi de suite. Ce penchant pour le(s) monochrome(s) se retrouve dans *Le Capitaine écarlate,* un autre livre admirable et d'une grande originalité, signé Guibert et David B, où un navire pirate hante le ciel d'un Paris du XIXe siècle finissant.

Bien que les fées, les elfes et les lutins féerisent, elférisent ou lutinent, *Petrus Barbygère* est trop singulier pour n'être qu'une histoire d'*heroïc fantasy* de plus. L'œuvre est tout autant représentative d'une nouvelle génération d'auteurs aujourd'hui trentenaires qui ne se contentent pas d'être à la mode mais apportent véritablement un sang neuf à la bande dessinée.

Isaac

Christophe Blain appartient à cette famille dont les membres ne partagent pas nécessairement une vision unique de la bande dessinée mais des goûts et dégoûts communs : refus d'un certain esthétisme et d'une BD auto-référentielle, réappropriation de genres revivifiés à l'aune de la littérature, influence des technologies nouvelles, etc.

Son Isaac n'est ni pirate, ni corsaire, ni flibustier mais peintre. Il s'embarque sans connaître sa destination et se retrouve chargé de dessiner le portrait d'un capitaine pirate.

Avec *Barbe-Rouge,* Charlier avait déjà timidement tenté de complexifier le schéma qui oppose traditionnellement le gentil au méchant : la série comportait deux personnages principaux, l'un au service du bien, l'autre au service du mal. Si le fils s'imposa rapidement comme véritable héros, c'était tout de même l'aura du père, en tant que figure de terreur, qui donnait du piment à la série. Mais ils se retrouvaient objectivement alliés contre un ennemi commun, d'autant plus facilement que Charlier eut quelque difficulté à maintenir sa personnification du mal : le pirate provoque l'incendie de Carthagène sans en éprouver beaucoup de regrets (*La Fin du Faucon Noir*), mais c'est bien le même personnage qui fera son possible pour sauver une jeune aristocrate dont il ignore tout, qu'on lui propose d'assassiner contre une petite fortune (*Khaïr le more).*

Blain va plus loin dans la polyphonie. Isaac cohabite avec d'autres personnages riches d'une identité et d'une présence qui leur offrent une stature excédant celle, traditionnelle, du fidèle compagnon, toujours haut en couleurs mais privé de toute autonomie, et qui n'existe que par rapport à celui qu'il sert. Pensons au personnage de Jean Mainbasse, le pirate, mais aussi à celui d'Henri Demelin, le médecin de bord. Le premier volume de la série, *Les Amériques,* n'avait-il pas d'ailleurs été annoncé sous un autre titre : *Le Peintre, le chirurgien et le pirate*?

Mais c'est encore le personnage d'Alice, que l'on ne saurait réduire à « la fiancée du héros », qui nous charme le plus. C'est un personnage fort, contrairement à Isaac qui succombe immédiatement à l'attrait d'une aventure avec une dame de compagnie ou qui dilapide en cachette les maigres revenus du ménage pour son seul plaisir. C'est elle encore qui se passionne pour les livres malgré les sarcasmes de son compagnon.

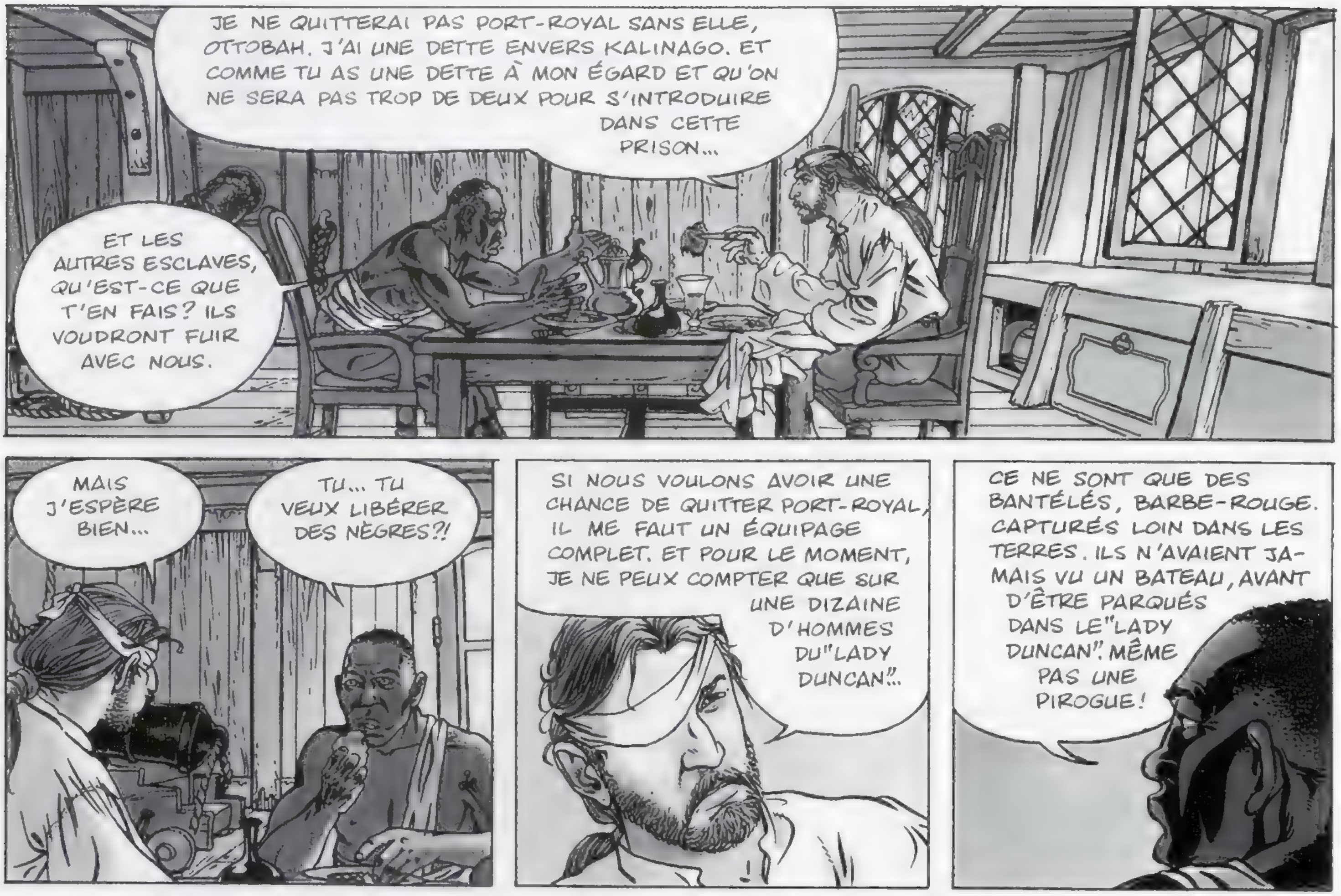
Ce magnifique portrait de femme n'est pas la moindre des qualités de la série.

« *Au fait, où sont passées les femmes ?* »

On peut en effet reprendre la question pertinente posée par l'un des personnages du grandissime Francis Masse dans *La Mare aux pirates* (*À Suivre,* 1985), qui aborde le genre par le biais de l'absurde.

En cherchant bien, des curiosités se dénichent. Ici, des femmes pirates qui ont kidnappé la fiancée du Fantôme (alias « l'Ombre-qui-marche ») dans un épisode de 1948. Là, une femme corsaire, La Mouette (*Spirou,* 1978), ultime création d'un Victor Hubinon qui avait dessiné un *Surcouf* très remarqué en début de carrière. Mais le butin est maigre.

Dans *Pépito,* le seul rôle féminin actif était tenu par une sorcière. Dans les titres d'albums de *Barbe-Rouge* ou de *Barbe-Noire* qui mentionnent une fiancée, une flibustière ou une princesse, les jeunes femmes en question sont peu présentes à l'image et leur rôle est peu valorisé. Rappelons enfin que Brick avait une fiancée présente


JE NE QUITTERAI PAS PORT-ROYAL SANS ELLE, OTTOBAH. J'AI UNE DETTE ENVERS KALINAGO. ET COMME TU AS UNE DETTE À MON ÉGARD ET QU'ON NE SERA PAS TROP DE DEUX POUR S'INTRODUIRE DANS CETTE PRISON...
ET LES AUTRES ESCLAVES, QU'EST-CE QUE T'EN FAIS? ILS VOUDRONT FUIR AVEC NOUS.
MAIS J'ESPÈRE BIEN...
TU... TU VEUX LIBÉRER DES NÈGRES?!
SI NOUS VOULONS AVOIR UNE CHANCE DE QUITTER PORT-ROYAL, IL ME FAUT UN ÉQUIPAGE COMPLET. ET POUR LE MOMENT, JE NE PEUX COMPTER QUE SUR UNE DIZAINE D'HOMMES DU "LADY DUNCAN"...
CE NE SONT QUE DES BANTÉLÉS, BARBE-ROUGE. CAPTURÉS LOIN DANS LES TERRES. ILS N'AVAIENT JAMAIS VU UN BATEAU, AVANT D'ÊTRE PARQUÉS DANS LE "LADY DUNCAN". MÊME PAS UNE PIROGUE!

La Jeunesse de Barbe-Rouge, Les Mutinés de Port-Royal © *Éd. Dargaud*

dans quasiment tous les épisodes sans jamais tenir le moindre rôle, à l'inverse de Kobé, un perroquet présomptueux, parfois gaffeur, souvent utile.

Dans la réalité, la gent féminine était souvent fort rare sur les navires pirates. Mais l'exactitude historique n'est pas le premier souci des raconteurs d'histoires. En témoigne la rareté des personnages de noirs. Seuls Perrissin et Redondo semblent s'être souvenus, dans *Les Mutinés de Port-Royal* (Dargaud, 2001), cinquième et dernier volume d'une série parallèle, *La Jeunesse de Barbe-Rouge*, que de nombreux esclaves en fuite rejoignaient, plus ou moins librement, les navires pirates.

Les lois du genre elles-mêmes n'expliquent pas tout. Même si Errol Flynn a laissé de plus grands souvenirs qu'Yvonne de Carlo, Jean Peter ou Gianna Maria Canale, le cinéma aura été moins chiche en personnages féminins que la bande dessinée.

Timidement, cette inexcusable absence commence à être comblée. Dans le dernier *Barbe-Rouge*, intitulé *Le Secret d'Elisa Davis* (Dargaud, 2001), une jeune femme qui porte le pseudonyme d'Anny Read (référence très explicite à deux célèbres femmes pirates, Ann Bonny et Mary Read) tire, au propre comme au figuré, toute la couverture à elle, ne laissant qu'une place congrue, à l'arrière-plan, à un vaisseau qui arbore le pavillon noir. L'intrusion d'un peu plus de féminité dans l'univers très masculin hérité de Jean-Michel Charlier, le créateur de la série, ne passe pas inaperçue.

L'incontournable Barbe-Rouge

La nouveauté de Blain, par exemple dans sa manière de dépeindre, dans le tome 2, *Les Glaces*, un vaisseau en route vers le pôle, avec des marins emmitouflés dans leurs hardes crasseuses et transis de froid, ne s'apprécie qu'en comparaison à la description d'Hubinon dans *L'Île de l'homme mort*, où Eric et ses marins, dans une situation similaire, ont le cou à peine couvert et sont rasés de près, propres sur eux, fidèles en cela à une certaine tradition hollywoodienne où intempéries et poursuites ne mettent jamais à mal la bonne tenue, morale mais aussi vestimentaire, des personnages. De ce point de vue, il n'est pas certain que même en affublant Henri d'un appendice nasal d'une forme et d'une longueur invraisemblables, le rapide et (faussement ?) désinvolte Blain soit moins réaliste qu'un Hubinon.

Barbe-Rouge demeure incontournable, malgré ses changements d'éditeurs et d'auteurs, au sens où il représente la norme à l'aune de laquelle on peut s'adosser pour mesurer les variations et les innovations. Bien que sous la plume ou le pinceau de Bourgne quelques poils de barbe habillent les joues d'Eric, le dessinateur se montre un héritier fidèle, avec un dessin soigné mais figé. De son côté, le scénariste Perrissin se situe dans la tradition d'un Charlier, tout en ayant soin de faire un minimum de concession à l'air du temps.

De l'air du large à l'air du temps

Graphiquement, *Kaarib* (2001) possède un look très contemporain proche de l'imagerie dominante dans le jeu vidéo. De même, la figure héroïque qui s'incarne à travers un trio de choc se répartissant intelligence, fougue et beauté renvoie au feuilleton du média dominant, la télévision. Pierre Dubois, qui signe la préface du premier volume, évoque notamment *Chapeau melon et botte de cuir*. S'il y a encore beaucoup de chemin à parcourir avant que Sarah ne dégage le même érotisme qu'Emma Peel, on assiste dans les deux cas à l'intrusion du fantastique dans un autre genre plus rationaliste. Cette mixité permet à Calvo, le scénariste, d'oser un récit plus complexe et plus fragmenté sans trop mettre en danger la compréhension de l'intrigue qui s'éclaircit au fur et à mesure que l'on avance dans la lecture.

À l'inverse de l'ambition affichée par *Kaarib*, que son éditeur tente de promouvoir comme une révolution du genre, les productions Soleil s'astreignent à des narrations totalement traditionnelles et perpétuent une bande dessinée foncièrement artisanale, assez proche dans l'esprit des « petits formats » de type *Blek*, qui s'honore d'adopter un profil bas en matière esthétique. Si cette modestie ne saurait nous convaincre, il faut au moins reconnaître à l'éditeur d'avoir une ligne éditoriale cohérente, ce qui n'est pas toujours le cas de ses confrères.

Les Survivants de l'Atlantique (1992), situé entre la Révolution et les débuts du XIX^e, soit un peu trop tardivement pour être considéré comme un pur récit de pirates, se caractérise par la vulgarité du dessin et des dialogues. Les auteurs, Mitton et Molinari, rattrapent le temps perdu et se vengent du moralisme qui a pesé sur leurs productions passées du fait de la célèbre loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Leur manière d'être contemporains consiste à pimenter leur intrigue d'une dose de sexe et d'hémoglobine, d'une manière franche et bonhomme qui laisse pantois.

Bouffe-Doublon (Rocca, Cassini, 1999) joue à fond la carte du récit de pirates, sans jamais le métisser d'influences venues d'ailleurs. Mais le schéma reste le même et consiste à assaisonner une trame classique, ici par de la brutalité et du cynisme, de manière à se démarquer des productions d'hier.

La palme de la contemporanéité revient pourtant à Isaac, et pas seulement parce qu'aux « *Cornes de bouc !* », « *Cornes du diable !* » et « *Cornebleu !* » de naguère, se substituent des « *Bordel !* » retentissants. Il existe une autre manière, plus subtile, de coller au présent.

La bande dessinée franco-belge des grandes années, en prêchant un certain nombre de valeurs morales, faisait cause commune avec la société de l'époque. La nouveauté apportée par *Barbe-Rouge* consistait à expliciter cette alliance en apportant une touche plus politique et moins idéologique, si l'on considère que, pour être efficace, l'idéologie doit toujours s'avancer masquée. Le pirate n'aspirait pas seulement à son enrichissement personnel : il souhaitait offrir à son fils adoptif, dès le premier épisode, une instruction qui lui avait été refusée « *à cause de [sa] naissance obscure* », pour « *lutter et pour détruire cette société pourrie !* ».

À sa manière, Isaac est aussi un rebelle mais il ne se positionne pas par rapport à la société dont il est issu. Il incarne plutôt la figure d'un individualisme qui est la marque la plus significative des sociétés occidentales d'aujourd'hui. Sans se désintéresser des autres, il se laisse guider par ses désirs, reléguant tout le reste au second plan.

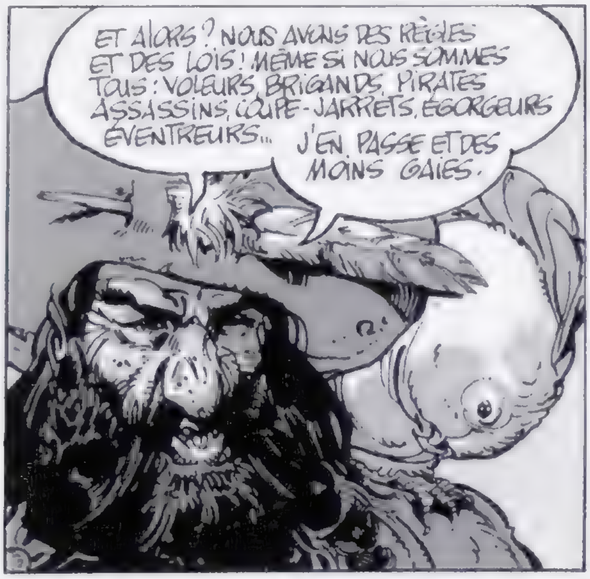
Un genre décomplexé

Après s'être rapproché de l'*heroïc fantasy*, et plus tard de la science-fiction (*Sardine de l'espace*, Sfar et Guibert, Bayard, 2000), tout en continuant d'alimenter plus traditionnellement certains récits humoristiques (*Le Trésor d'Alazar*, Autheman, Dargaud, 2001) ou réalistes (*L'Epervier*, Pellerin, Dupuis, 1994), le genre s'affiche dans sa pureté.

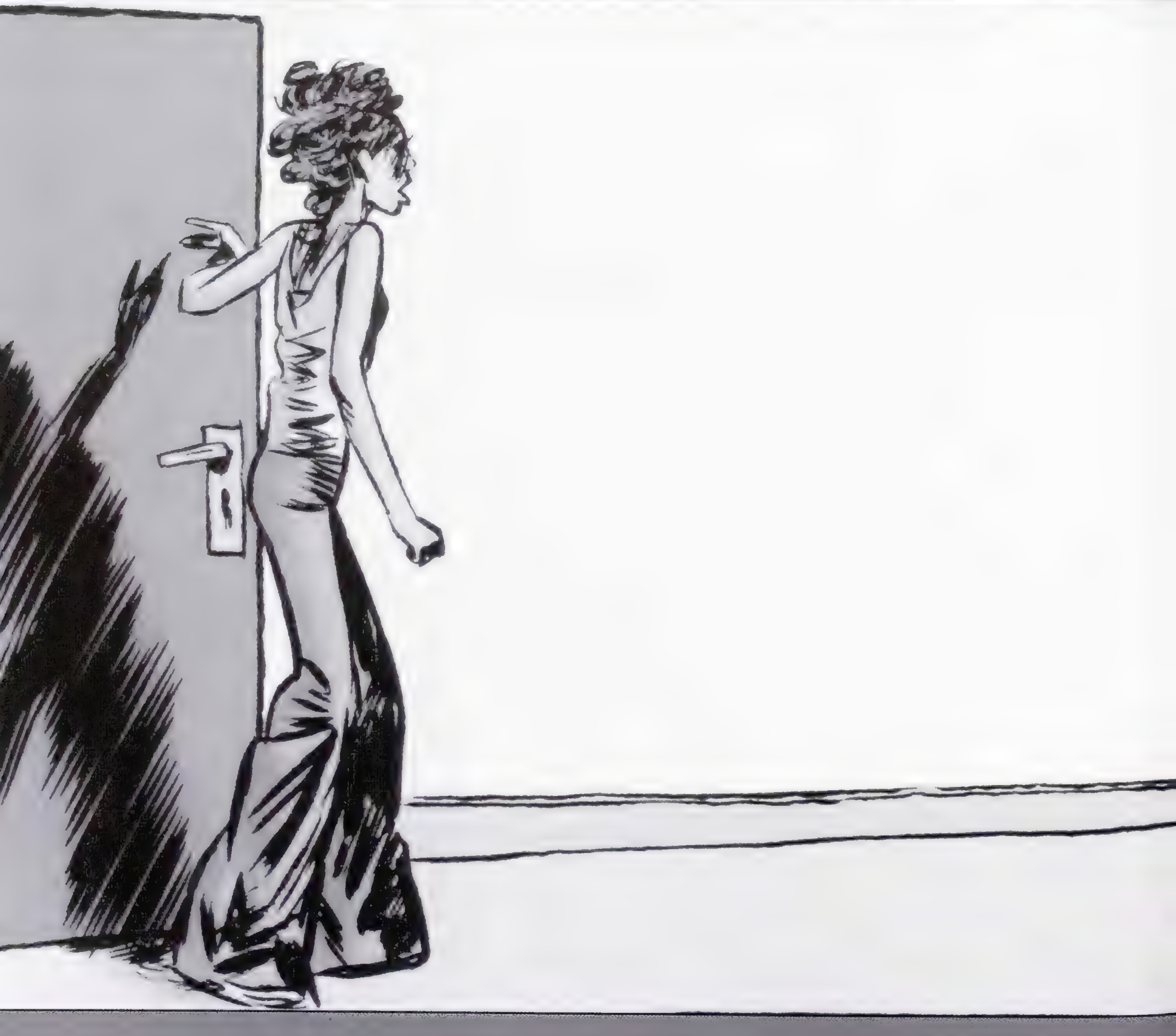
C'est bien du genre en tant que tel que Martin et Omond prétendent traiter dans *Sang et Encre* (Delcourt, 2000), en intitulant leur premier tome *Corsaire* et le deuxième *Pirate*. Même chose pour Bonifay et Terpant, avec *Pirates* (Casterman, 2001).

Ajoutons enfin *Compagnons de Fortune* (Delcourt, 2001), une série d'excellente facture du dessinateur Franz, qui cultive ici un humour assez noir. Si quelques scènes d'anthropophagie, de pendaison ou de torture dans le premier tome prêtent à rire, c'est que le ton est néanmoins à la comédie : on retiendra plutôt les galipettes du jeune héros coureur de jupons et, surtout, la savoureuse trogne de Pas-de-quartier – qui évoque l'acteur Walter Matthau dans un film de Polanski au titre également générique (*Pirates*, 1986).

Comment interpréter cette invasion ? Un substitut aux utopies perdues ? Un ressentiment social qui fantasmerait sur une envie de destruction massive des sociétés occidentales ? Ces hypothèses, qui dépassent le cadre strict de la bande dessinée, mériteraient d'être discutées. Même si l'explication la plus prosaïque, et la moins enthousiasmante pour l'esprit, est à chercher du côté d'une production pléthorique de bandes dessinées qui bénéficierait par automatisme à tous les genres. ■

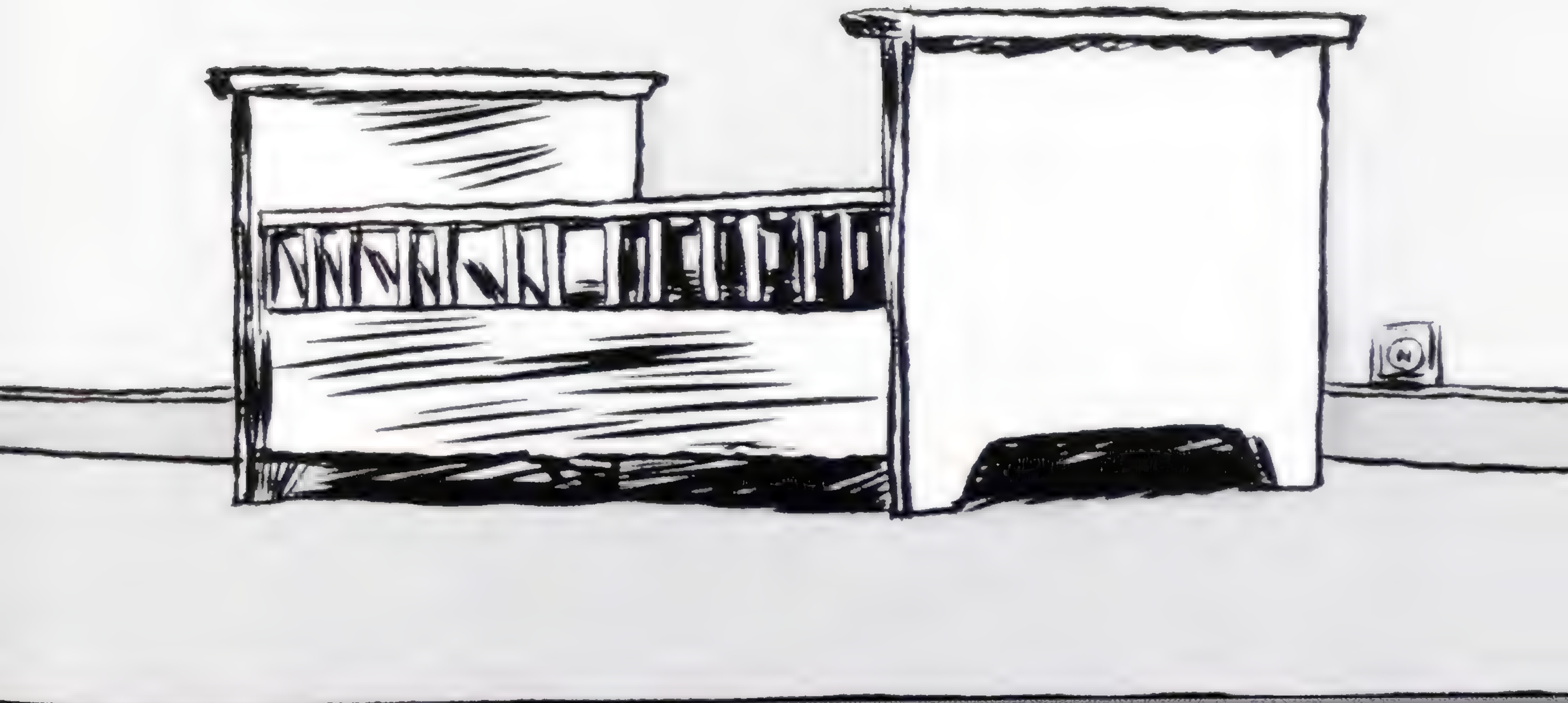

ET ALORS ? NOUS AVONS DES RÈGLES ET DES LOIS ! MÊME SI NOUS SOMMES TOUS : VOLEURS, BRIGANDS, PIRATES ASSASSINS, COUPE-JARRETS, ÉGORGEURS ÉVENTREURS... J'EN PASSE ET DES MOINS GAIES.

Franz, Compagnons de fortune, *tome 1 © Éd. Delcourt*



Blutch, Vitesse moderne © *Éd. Dupuis*

ACTUALITÉ



La vie du Musée

Les « Musées imaginaires de la bande dessinée »

À partir du 22 janvier 2003, les collections du Musée de la bande dessinée sont à nouveau présentées au public dans une exposition de transition dont le titre pose d'emblée une diversité de lectures. Au nombre de six, ces musées imaginaires sont un clin d'œil, face aux austères temples de la beauté et de la connaissance qu'étaient, et que sont encore parfois, les anciens musées des Beaux-Arts, d'Histoire, des Sciences et Techniques, les fameux Muséums d'Histoire Naturelle, les savants musées d'Ethnologie et les avant-gardistes musées d'Art contemporain. Cette présentation des œuvres dans des contextes différents et référencés propose un regard polysémique sur les collections, et entraîne le visiteur dans un parcours qui déstabilise avec humour ses idées reçues.

Exposition de transition, *Les Musées imaginaires* préparent l'ouverture du futur nouveau Musée de la bande dessinée prévue pour 2007 ; elle fonctionne comme un laboratoire qui offre au public plusieurs approches évolutives. Sa présentation n'apparaît pas comme un produit fini, mais comme une expérience qui accompagne la réflexion d'un musée en gestation.

Nous ne voulions pas un chantier brut et austère, aussi nous proposons un jeu de construction géant, à la manière de ces maquettes de carton à découper de notre enfance. Certaines façades sont en cours d'élaboration, figées pour un certain temps dans une étape de leur installation, laissant ouverte l'imagination de la finition. Les maquettes géantes dégagent une poétique générale et nous introduisent d'emblée dans la fiction narrative qui caractérise le 9ème art.

Cette scénographie, très métaphorique, a été imaginée par l'agence Lucie Lom représentée par Philippe Leduc et Marc Antoine Mathieu.

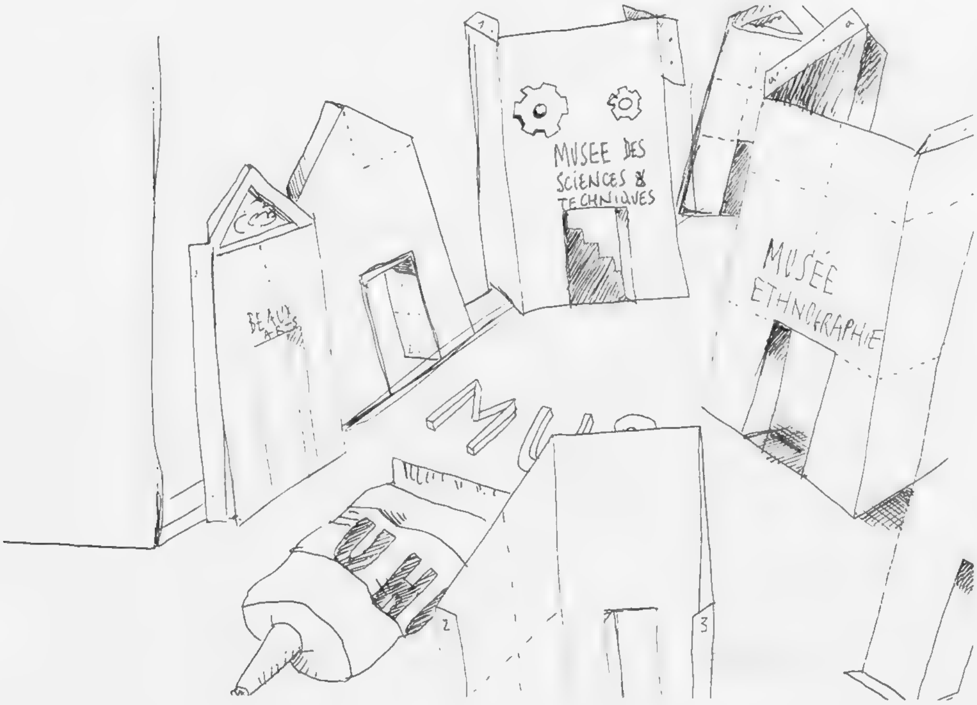
Poétique, la présentation allie humour et onirisme, innovation et tradition. Elle associe un média moderne, la bande dessinée, difficile à définir en tant qu'objet de musée puisqu'il se situe entre l'œuvre originale et l'objet de consommation multiple, et des institutions muséales classiques, qui ont l'habitude de mettre en scène des objets uniques, représentatifs de la culture universelle.

Nous voulons montrer que la bande dessinée, art profondément ancré dans l'imaginaire, qui pour reprendre le mot de son fondateur Töpffer est de la « littérature en estampes », ne peut être enfermée dans un seul cadre.

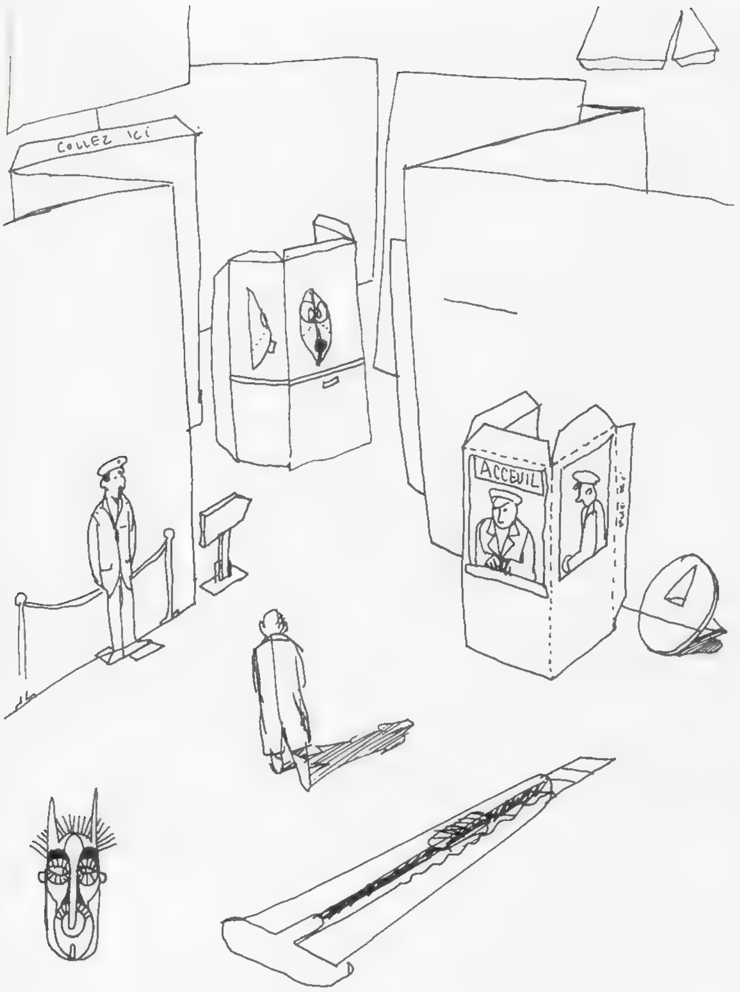
L'exposition *Les Musées imaginaires* montre son statut complexe et ambigu. Objet culturel flou, la bande dessinée se range tantôt du côté de la littérature, du dessin ou de la peinture, voire du cinéma.

Considérée comme un art, une forme industrielle de la communication ou une forme de loisir culturel, elle se prête particulièrement à une présentation pluridisciplinaire.

Si le 9ème art est tout neuf et en perpétuelle évolution, il a déjà sa propre histoire, ses références stylistiques. Il réinvente à sa manière les curiosités du monde et regarde la société



Projet scénographique © Lucie Lom, P. Leduc et M. A. Mathieu



évoluer avec une acuité parfois redoutable.
Les différents musées s'ouvrent par d'immenses façades en cours de fabrication qui représentent les archétypes des grands musées traditionnels ; derrière ces frontons, la bande dessinée est présentée en détournant avec légèreté les conventions de la muséographie traditionnelle. Le 9ème art se montre ainsi avec malice dans sa diversité et son actualité.
Les six musées se déploient sur environ 1200 m². Ils sont agencés sur deux niveaux et les cinq premiers, avec leur entrée monumentale, s'organisent autour d'une agora centrale fortement scénographiée qui est un lieu de passage, de rencontre, de ressourcement et de lecture.
Au premier étage, la galerie d'art contemporain est de plain-pied avec la bibliothèque. Celle-ci prolonge l'esprit des Musées imaginaires, invitant à la lecture, fonctionnant comme un 7e musée, et préfigurant ainsi le concept du futur musée où la lecture sera intégrée dans le parcours muséographique.

Le contenu

En proposant plusieurs lectures de la bande dessinée, l'équipe scientifique du musée a d'abord l'ambition de montrer la richesse des collections et de présenter à la fois des œuvres originales, des supports imprimés, des produits dérivés et des interprétations documentaires ou ludiques qui permettront de voir la multiplicité des genres qui se partagent la production.

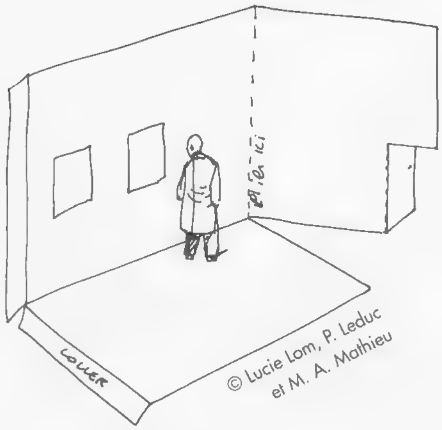
Le ***Musée des Beaux-arts*** entend mettre en lumière l'esthétique et les courants propre à la bande dessinée et rendre hommage aux grands maîtres du « 9ème art ».
Une cinquantaine de planches originales, choisies parmi les plus remarquables de la collection du Musée, sont offertes à la délectation des visiteurs, dans un décor décalé, évoquant les fastes des grands musées du passé : vastes perspectives (parfois en trompe-l'œil), tapis cramoisis, cadres dorés…
Pour rendre justice à la variété des approches esthétiques, le Musée propose d'abord cinq sections qui présentent successivement des styles qui ont marqué et marquent encore l'histoire du genre :
– Le néo-classicisme des grands maîtres américains des années 20 et 30 et des auteurs européens plus récents.
– La ligne claire d'Hergé qui trouve ses racines chez Benjamin Rabier, George McManus et Alain Saint-Ogan et s'élabore dans les années 20 alors que triomphe l'esthétique géométrique de l'art déco.
– Le style « gros nez » qui est cette manière de déformer les personnages en grossissant outrageusement leurs extrémités (Disney en constitue l'exemple le plus abouti).
– L'utilisation dramatique du clair obscur, qui a profondément marqué plusieurs générations de

LES MUSÉES IMAGINAIRES

En haut et ci-dessus : projets scénographiques © Lucie Lom, P. Leduc et M. A. Mathieu

dessinateurs, aux États-Unis comme en Europe.
– La « couleur directe », technique qui a permis de renouveler l'esthétique de la bande dessinée par l'emprunt à des traditions picturales, englobant toutes les avant-gardes du XX^e siècle.
Enfin, un panthéon accueille, sans souci d'époque, de style ou de nationalité, les plus grands maîtres de la bande dessinée, au sommet de leur art.

Le ***Musée d'histoire*** propose une chronologie de la bande dessinée française (et belge) de 1830 à 1960.
De Töpffer, père fondateur de la bande dessinée européenne, aux grands maîtres des journaux *Tintin* et *Spirou*, cinq grandes périodes scandent l'évolution d'un genre longtemps dévolu à l'enfance :
– de 1830 à 1890, les grands maîtres des « histoires en images » (Caran d'Ache, Doré, etc.) expérimentent toutes les ressources de l'humour visuel.
Au début du XX^e siècle naissent dans les journaux les premiers héros ayant des aventures de longue haleine : *La famille Fenouillard* de Christophe, la sage *Bécassine* de Pinchon et Caumery, les peu recommandables *Pieds Nickelés* de Forton. Benjamin Rabier crée son bestiaire enchanteur
– Dans les années 30, Alain Saint-Ogan révolutionne la bande dessinée d'expression française : il introduit la bulle dans les trépidantes aventures de *Zig et Puce*, tandis qu'Hergé invente la « ligne claire » avec *Tintin*.
– Les bandes dessinées américaines de « l'âge d'or » (Flash Gordon, Mickey…) marquent de manière profonde toute une génération de petits Français.
– Etroitement contrôlée pendant la Seconde Guerre mondiale, les revues pour la jeunesse fleurissent à la Libération, mais la loi de 1949, qui surveille la presse pour jeunes, bride sérieusement la création.
– Les années 50-60 voient surtout le triomphe de la bande dessinée belge. Les journaux *Spirou* et *Tintin* développent des esthétiques et un imaginaire qui nourrissent encore les bédéphiles d'aujourd'hui, dans l'humour comme dans l'aventure.



© Lucie Lom, P. Leduc et M. A. Mathieu

Épures
décors :
Shémas
de pliages

Le ***Muséum d'Histoire naturelle*** présente le grouillant bestiaire de la bande dessinée, au travers de ses personnages les plus emblématiques, les plus fabuleux. Êtres imaginaires, animaux familiers ou fantastiques, ils peuvent être aussi évolués que les humains dont ils sont souvent la parodie.
Nous avons sélectionné quelques exemples de ce vivant imaginaire en nous amusant à reconstituer des milieux, à construire par exemple une évolution du chien.
Des planches didactiques présentent les oiseaux, les rongeurs dans leur habitat naturel, parfois fort surprenant.
Deux reconstitutions en trois dimensions d'écosystèmes particuliers montrent le milieu où vivent certains héros de bande dessinée : la jungle de Tarzan ou du Marsupilami, la ville gratte-ciel des super-héros américains…
Certaines particularités du 9^{ème} art sont détaillées avec une précision presque maniaque : les phylactères, les idéogrammes, les onomatopées.
Enfin, dans le Muséum d'histoire naturelle de la bande dessinée, même les cactus vivent ; avec l'imagination de Florence Cestac, ils deviennent de drôles de personnages…

Le ***Musée d'ethnologie*** s'intéresse au héros, personnage principal d'un récit. Souvent son existence dépasse l'espace et le temps d'un album et s'installe dans la durée avec des aventures à épisodes. Quand le héros devient célèbre, il peut défier le temps et survivre à son créateur.
Quel que soit le genre, le héros en tant que personnage principal répond à certaines caractéristiques quasi immuables. Il ne meurt jamais, ne vieillit pas ou très peu, il porte toujours le même costume et souvent il ne travaille pas ou son métier est un alibi.
Il existe cependant plusieurs genres de héros. Nous avons choisi d'en présenter cinq exemples différents, qui s'apparentent en quelque sorte à des familles.
Dans chaque famille un personnage considéré comme représentatif est mis en scène, il est emblématique et connu de toutes les générations de public, quel que soit le degré de connaissance du visiteur en matière de bande dessinée. Il est analysé dans son origine, son aspect physique, sa personnalité, ses missions, ses habitudes de vie, sa vie amoureuse. Nous mettons ainsi en avant : Corto Maltese, Superman, les Bidochon, Agrippine, Little Nemo.

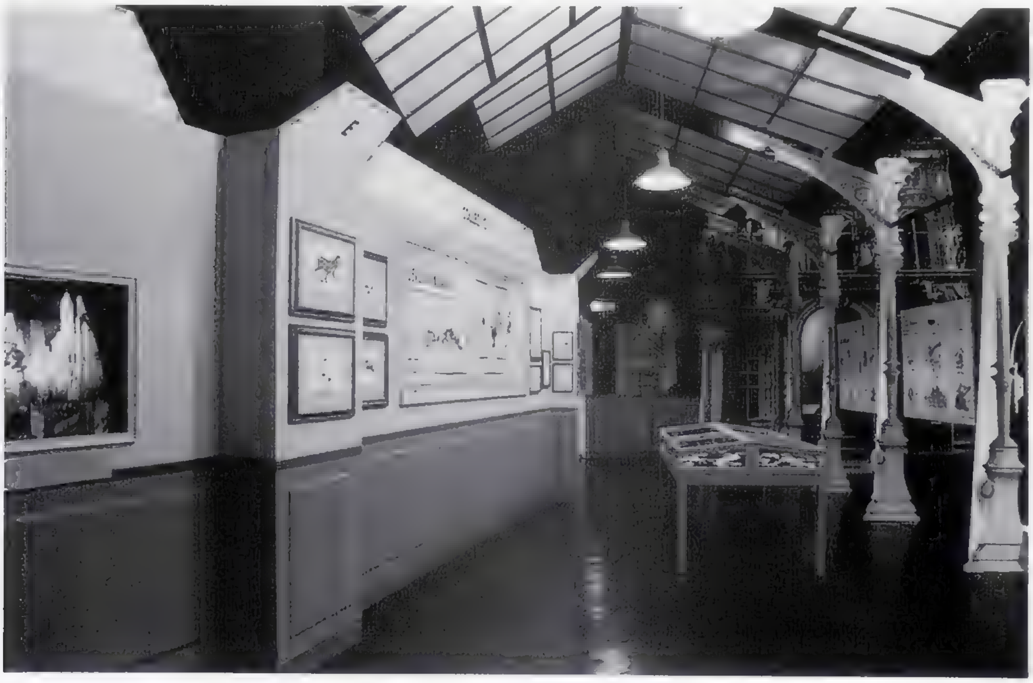


Photo Caroline Janvier

USEUM D'HISTOIRE NATURELLE

Photo Caroline Janvier

Autour de ces personnages représentatifs, d'autres exemples sont présentés à partir des collections ; ces héros peuvent être moins connus, très opposés en apparence, mais ils ont des caractéristiques précises qui les apparentent au héros mis en scène. Ils proviennent de genres différents et couvrent le champ chronologique de l'histoire de la bande dessinée.

Le ***Musée des sciences et techniques*** présente les différentes étapes de la réalisation d'une bande dessinée. Les techniques ont évolué dans le temps et varient selon les savoir-faire des auteurs et leurs choix créatifs, cependant le déroulement classique des phases de fabrication reste toujours d'actualité. Il s'agit du croquis, du crayonné, de l'encrage, de la mise en couleur et du lettrage. Nous abordons les techniques les plus classiques jusqu'aux nouvelles techniques liées à l'informatique. Les collections peuvent nous permettre d'illustrer la plupart de ces phases et comptent certains documents exceptionnels comme le carnet de croquis du *Savant fou* de Tardi.

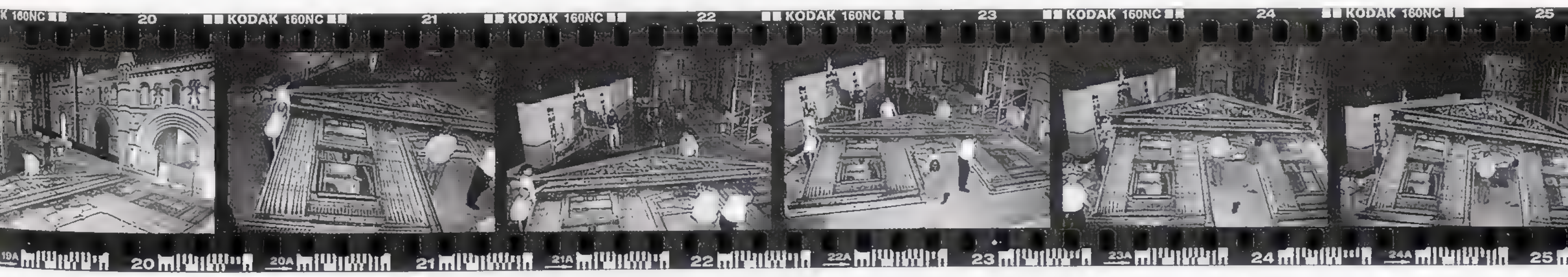
La ***Galerie d'art contemporain*** est une sorte de laboratoire de l'avant-garde de la bande dessinée.

Les jeunes générations actuelles sont particulièrement créatives, elles puisent leur inspiration dans l'histoire de l'art et la littérature tout autant que dans l'actualité brûlante du monde d'aujourd'hui. Au-delà des recettes classiques du métier, ces jeunes auteurs revisitent à leur manière les genres traditionnels ou en explorent de nouveaux. Ils font évoluer le 9ème art qui devient un mode d'expression novateur, particulièrement riche et original.

Cet espace est un lieu d'actualité qui nous permettra de présenter nos collections contemporaine, mais aussi de donner la parole aux jeunes auteurs.

Le premier que nous accueillons à partir du 22 janvier est Nicolas de Crécy. Lauréat du prix de l'École de l'Image d'Angoulême au cours du festival 2002, il est présenté dans le cadre d'un partenariat avec cette école. Bien connu à Angoulême où il a fait ses études et où on lui doit un des plus beaux murs peints de la ville, ce remarquable dessinateur s'est fait connaître avec *Foligatto,* un album somptueusement baroque, riche de formes et de couleurs, qu'ont suivi deux trilogies : *Léon la Came* et *Le Bibendum céleste.*

L'exposition de Crécy est en place jusqu'au 27 avril 2003. Une monographie sur l'artiste paraît simultanément aux éditions de l'An 2.

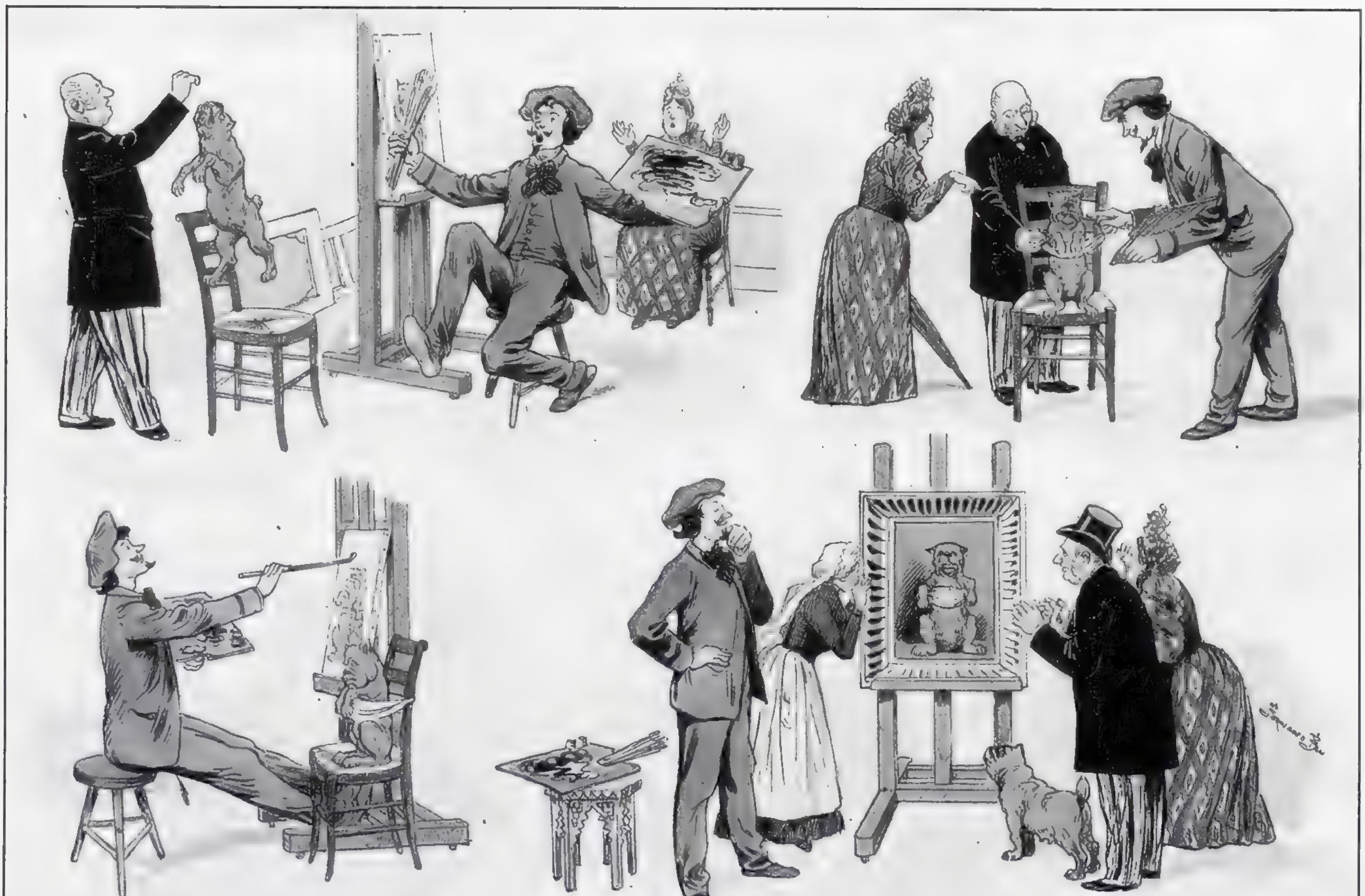


Photos Caroline Janvier

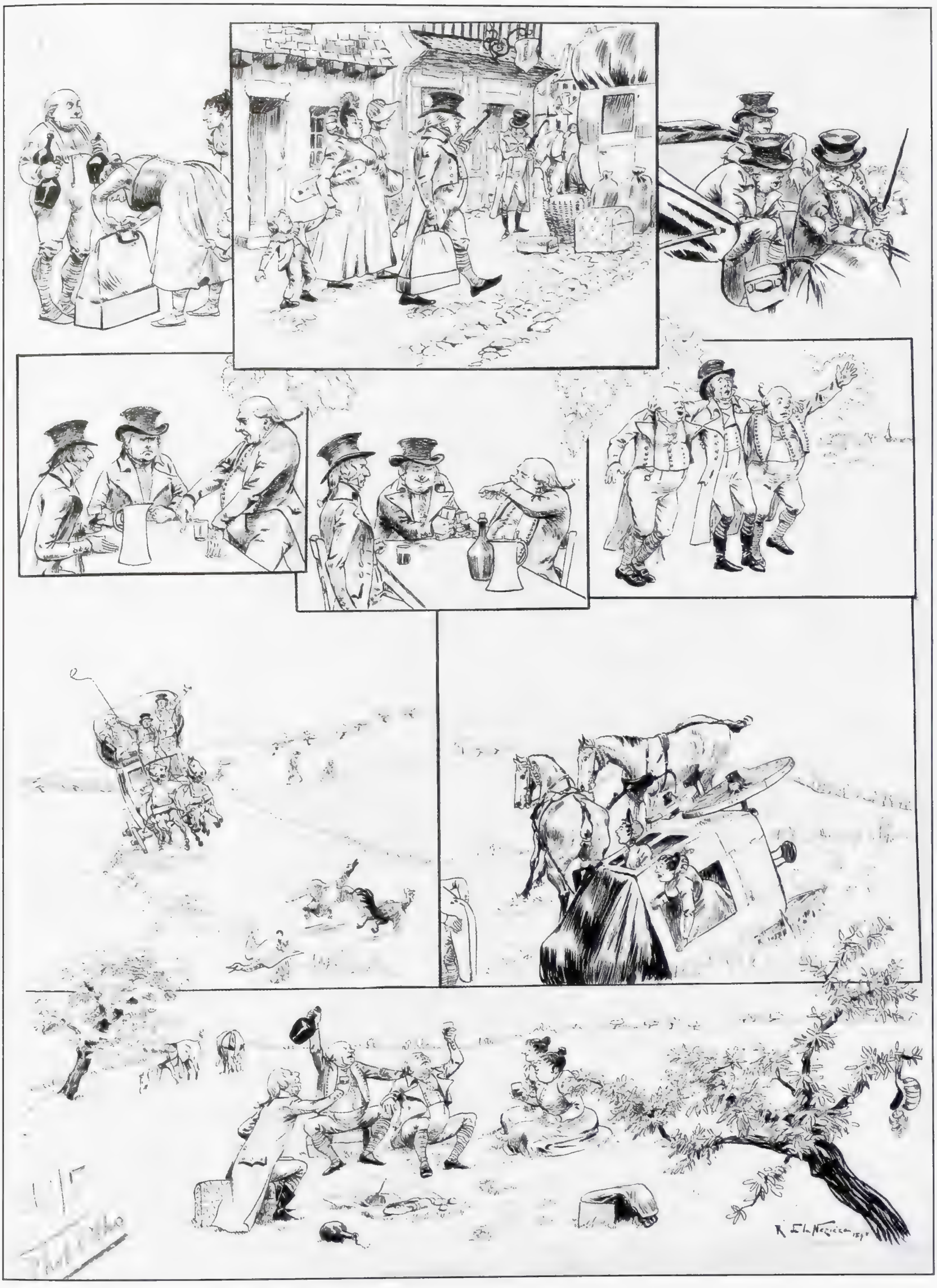
Les acquisitions du musée en 2002

Le fonds Quantin

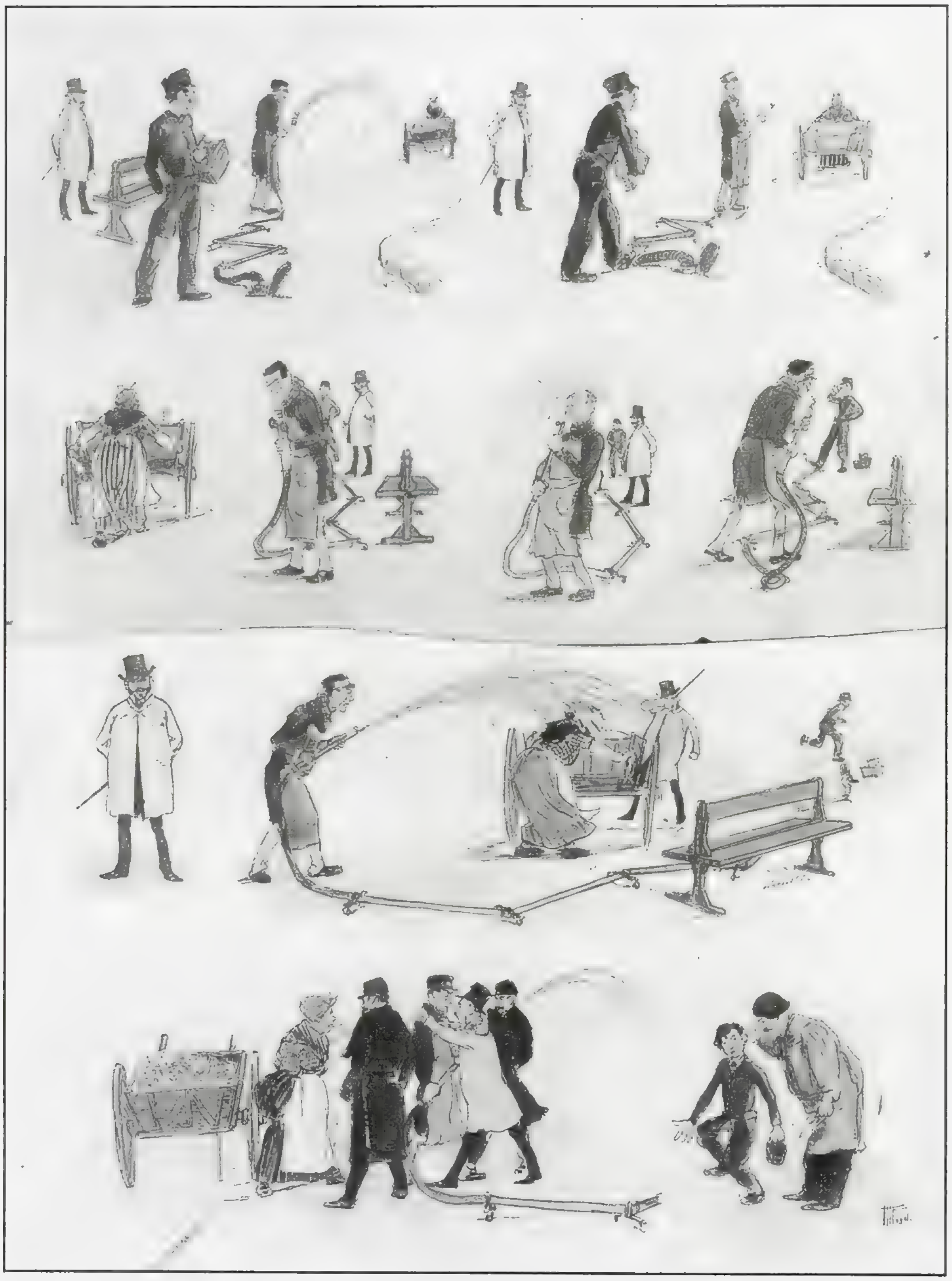
Le Musée de la bande dessinée a acquis en 2002 une collection exceptionnelle de dossiers d'imprimerie destinés à l'édition d'images populaires provenant de l'Imprimerie Quantin. Éditeur-imprimeur, Quantin était spécialisé dans la fabrication d'images à grande diffusion qui se vendaient à la feuille. Le fonds, constitué de 237 dossiers, comprend 93 dessinateurs identifiés ; quelques-uns sont anonymes. Les dessinateurs les plus présents dans le fonds sont : Félix Lacaille, Malteste, Beuzon Carrey, Rip, Firmin Buisset, Job, de la Nézière, Godefroy, Poirson, Vogel, Le Mouël, Martin F, Christophe, Rose Maury, et Le Révérend. Il faut noter aussi deux dossiers de Caran d'Ache et de Benjamin Rabier. Les dossiers sont variables quant à leur contenu. Un dossier complet contient : une planche originale en noir et blanc, une planche aquarellée, deux à trois impressions couleur d'essai, les trois sélections couleur, le texte manuscrit, le texte composé et corrigé et l'image imprimée finale. Sur les 237 dossiers, trente peuvent être considérés comme complets. Cependant l'extrême majorité des dossiers contient au minimum la planche originale en noir et blanc et la planche de mise en couleur. Très souvent la planche de mise en couleur est une impression noir et blanc reprise à l'aquarelle, quelques-unes sont en couleurs directes. Les planches aquarellées ont gardé une grande fraîcheur de couleur. Cet ensemble conséquent de dessins en noir et blanc et aquarellés est représentatif des codes artistiques qui prédominent dans l'illustration à la fin du XIX^{e} et au début du XX^{e}. Certaines planches sont datées et permettent de situer le fonds entre 1882 et 1902. On peut y retrouver tout un milieu d'artistes avec des styles bien définis, proches des grands journaux illustrés, des illustrateurs et des caricaturistes de la fin du XIX^{e}. Certains notamment gravitent autour du *Chat noir*, une revue éditée par le célèbre cabaret qui publiait des histoires en images sans paroles. Ils participent aussi à d'autres journaux comme *Le Rire*, *L'Assiette au beurre*, *La Vie moderne*, *La Caricature*... Ces images sont destinées à un public adulte ou enfant, voire familial, et les thèmes en sont très variés, allant du comique troupier à la satire des mœurs bourgeoises ou paysannes en passant par le conte moral, l'épopée napoléonienne, le voyage exotique ou le merveilleux. Ces récits illustrés sont, dans l'ensemble, bien structurés en vignettes successives : généralement trois vignettes horizontales sur quatre bandes dans la hauteur. Mais certains artistes n'hésitent pas à casser cette rigidité. Dans la collection nous pouvons notamment trouver la première histoire de Vogel : « L'arroseur », qui sera



Fernand Fau, *Le portrait de Médor* (détail)


R. de la Nézière

R. de la Nézière, *La Diligence*



Vogel, *L'arroseur arrosé*

reprise par plusieurs artistes (Christophe, Sorel) et inspirera le premier scénario des Frères Lumière.

Le « scrapbook » de Saint-Ogan

Autre acquisition majeure pour le musée, une série de sept albums concernant Saint-Ogan, en complément de soixante-treize ouvrages déjà possédés. L'ensemble récapitule toute sa vie professionnelle et intègre des coupures de presses, articles, dessins imprimés, affichettes, petites brochures, tracts...Une impressionnante collection, extrêmement précieuse sur le plan documentaire.
Ressortent précisément du lot deux albums de souvenirs. Ils ne sont pas à proprement parler un journal intime, ils contiennent le récit autographe de la vie de Saint-Ogan, accompagné de photos, et constituent un précieux témoignage sur la vie de l'auteur, sa carrière et aussi sur le milieu dans lequel il évoluait. 260 photos le représentant depuis son enfance à 4 ans jusqu'en 1967 : portraits personnels, photos de sa famille, de ses amis, le montrant dans diverses circonstances de sa vie privée ou professionnelle.
À côté de ces photos agencées sur un cahier ordinaire, il déroule le film de sa vie jour par jour à partir de son agenda, d'une écriture serrée, en rajoutant les années au crayon rouge. Pas d'états d'âme, ni d'histoires racontées, simplement des faits énumérés, des rencontres, des voyages. Quelques documents s'y rajoutent comme son certificat de capacité pour la conduite de véhicules militaires daté de 1918, des lettres autographes de sa famille ou d'amis chers, sa carte de presse...
Ces deux albums sont très modestes et originaux dans leur présentation. Les couvertures en carton très fort sont tapissées de coupures de presse, les photos sont collées avec des bandeaux de papier craft auto-collant. Alain Saint Ogan a agencé ses photos avec une volonté de construction de la page. Il joue sur l'esthétique du collage et crée un rapport entre la coupure de presse, les photos, le papier craft, l'écriture à l'encre sur des pages de papier qui rappellent les cahiers d'écolier.

Les planches originales et objets dérivés

À ces deux importantes collections s'ajoute l'achat d'un ensemble de trois tableaux détournés et de deux sculptures avec leur esquisse, le tout signé Florence Cestac. Exemple de tableau : *L'obsédante image de la biche au bord de l'eau : Aie, aie le virage* ; de sculpture : *Le cactus c'est d'la marque.* Cette série est complémentaire des planches déjà intégrées dans les collections. Elle permet de mieux saisir l'imaginaire et la démarche de l'artiste et confirme l'ouverture du fonds à ce que nous appelons des objets dérivés, qu'ils soient de création ou produits en série.
Notons aussi l'achat de deux dessins de Caran d'Ache avec des représentations animalières assez caricaturales qui montrent une facette relativement peu connue de son œuvre.

Enfin la dernière acquisition est une planche originale sur papier cartonné par René Hausman, de la série *Saki et Zunie*, publiée dans *Spirou* à partir de 1957. Cette planche se présente au recto avec le dessin à l'encre et au verso avec la mise en couleur aquarellée.

Les dons des Amis du musée de la bande dessinée

Pour l'année 2002, nos amis ont fait don de 23 planches originales et 4 statuettes. Dans cet ensemble intéressant et varié, notons trois belles planches en couleur directe de Tiburce, 5 planches en noir et blanc de Nortier, solide représentant de l'école réaliste qui fit les beaux jours de l'hebdomadaire *Vaillant* dans les années 50 et 60, et 9 planches de Martial, parmi lesquelles on notera quelques pages de *La famille Bottafoin*, rare exemple de série comique agricole, qui parut dans *Pilote* dans les années 60 et 70.

Les achats imprimés

Pour ce qui est des archives imprimées, une suite de hasards et d'aubaines auront fait de l'année 2002 une année très américaine.

Tous les genres et toutes les époques de la bande dessinée *made in USA* se trouvent en effet représentés dans les acquisitions effectuées outre-Atlantique et en Europe.

Les débuts de la bande dessinée américaine sont bien représentés dans notre collection qui s'enrichit cette année de quelques titres fort rares : *Maud the Mule* de Frederic Opper (1906), *Poor Li'l Mose* (1902) de Richard F. Outcault, considéré comme l'inventeur de la bande dessinée américaine avec le Yellow Kid, et surtout *Bull Calf and Others* (1892) d'A.B. Frost, précurseur génial auquel un long article de Thierry Smolderen était consacré dans notre précédent numéro.

Un lot de plus de 400 *comics sections*, ces supplément dominicaux entièrement dédiés à la bande dessinée, provenant des principaux quotidiens américains et s'échelonnant des années 40 aux années 1970, donnent à voir *in situ* des strips dont on ne connaît au mieux en France que les plus célèbres, édités dans des recueils cartonnés.

Ancien des studios Disney où il travailla comme animateur, Walt Kelly a dessiné à partir de 1948 *Pogo*, l'un des meilleurs strips d'humour de la bande dessinée mondiale. Vingt-quatre recueils au format de poche (édition originale), supervisés par Kelly lui-même et édités de 1952 à 1976, viennent ainsi renforcer les rares éditions françaises que nous possédions déjà de ce classique trop méconnu par chez nous.

Un recueil de 1929 de *Gasoline Alley* par Frank King, un autre du magnifique *Happy Hooligan* (1932) de Frederic Opper, déjà cité plus haut et un troisième des *Gumps* (1925), *family strip* méconnu dessiné par Robert S. Smith, complètent la belle sélection que nous possédons déjà des classiques de l'époque des *funnies*.

Les *comic books* ont également été l'objet de notre attention.

Une vingtaine de numéros des *Donald Duck Comics* et des *Gyro Gearloose* (Géo Trouvetou en vf) *Comics*, échelonnés entre les années 1945 et 1958, permettent de juger sur pièces du formidable talent de Carl Barks, le plus célèbre dessinateur des aventures de Donald, disparu en 2000. Autre maître du comic book, mais dans le genre superhéroïque, Steve Ditko fait son entrée dans nos collections avec 27 numéros de *Docteur Strange*, scénarisés par le prolifique Stan Lee et publiés comme il se doit par la Marvel en 1963.

Enfin, l'*underground* des années 60 est représenté par une pièce extrêmement rare : l'édition originale du premier album de *Fritz the Cat* de Robert Crumb, paru chez Viking Press en 1969.

Nous nous sommes par ailleurs intéressés au Japon en acquérant une trentaine de volumes reprenant les classiques de la tradition manga (dont une belle sélection d'œuvres d'Osamu Tezuka) et un choix de mangas contemporains effectué par Frédéric Boilet, grand connaisseur du domaine. Enfin, nous poursuivons un travail de fond en complétant année après année notre collection du *Petit Vingtième* au sein duquel Hergé fit ses premiers pas.

En matière d'ouvrages sur la bande dessinée, nous nous bornerons à signaler parmi beaucoup d'autres l'acquisition du deuxième volume, qui nous manquait encore, de l'histoire très personnelle de la bande dessinée que le dessinateur Jim Steranko fit dans *Steranko Comics History* en 1972, la monographie consacrée à la bande dessinée hong-kongaise de Wendy Siuy Wong : (*Hong Kong Comics*, Princeton Architectural, 2001), et le passionnant volume qu'Art Spiegelman a consacré à Jack Cole, créateur de *Plastic Man* (*Jack Cole & Plastic Man*, DC 2001).

L'EXPOSITION *UNE TROP BRUYANTE SOLITUDE*

Ambre et Lionel Tran viennent de sortir un nouvel album aux éditions 6 Pieds Sous Terre. *Une trop bruyante solitude* est l'adaptation du chef-d'oeuvre de l'écrivain tchèque contemporain Bohumil Hrabal. Réalisée avec la photographe Valérie Berge, cette adaptation explore la notion de transversalité artistique dans le cadre de la bande dessinée. L'expérience trouve son aboutissement dans la création d'une exposition mêlant sur 200 m^2 présentation d'originaux (dessins et tirages photographiques) et installation (mise en volume, projection et création sonore numérique). Scénarisée par Lionel Tran avec l'aide d'Eric Terrier (réalisateur du film en images de synthèse), cette exposition est créée au Centre national de la bande dessinée et de l'image lors du 30e Festival international de la bande dessinée d'Angoulême du 24 au 26 janvier 2003. Sa réalisation a nécessité la destruction de milliers de livres afin de recréer le pilon, lieu mythique et tabou.

Le pilon est un mythe : il n'existe pas de lieu spécifique à la destruction du livre, le livre est recyclé parmi les vieux papiers, sans distinction particulière. Il est détruit au même titre qu'une marchandise avariée. Le livre n'est pas rare : de plus en plus d'ouvrages sont imprimés et donc amenés à disparaître. Des centaines de tonnes de livres sont détruites quotidiennement.

« *Le fétichisme qu'il y a autour de la culture du livre est paradoxal : sous prétexte de protéger le livre, on le rend souvent inaccessible. L'exposition nous a amenés à détruire des millions de pages qui étaient destinées à finir aux ordures et que nous avons écrasées, déchirées, découpées, brûlées, avant de les recoller, de les coudre, afin de créer cette installation. Elle représente un cimetière de livres : toute cette accumulation est un trompe-l'oeil, il s'agit de livres creux, vides. Nous sommes partis de vrais livres que nous avons vidés de leur contenu. Le spectateur croit voir une écrasante accumulation d'ouvrages alors qu'en fait, sans le savoir, il est face à du vide. Cette installation est extrêmement ambiguë, elle dit à la fois : il faut sauvegarder la culture du livre parce qu'elle est périssable, et en même temps : cette culture a déjà disparu, à notre insu.* »

L'exposition *Une trop bruyante solitude* est présentée au Musée de la bande dessinée à Angoulême du 23 janvier au 30 mars 2003, puis au Salon du Livre de Bordeaux à partir du 22 avril.

La Maison des auteurs

Angoulême : la création à demeure

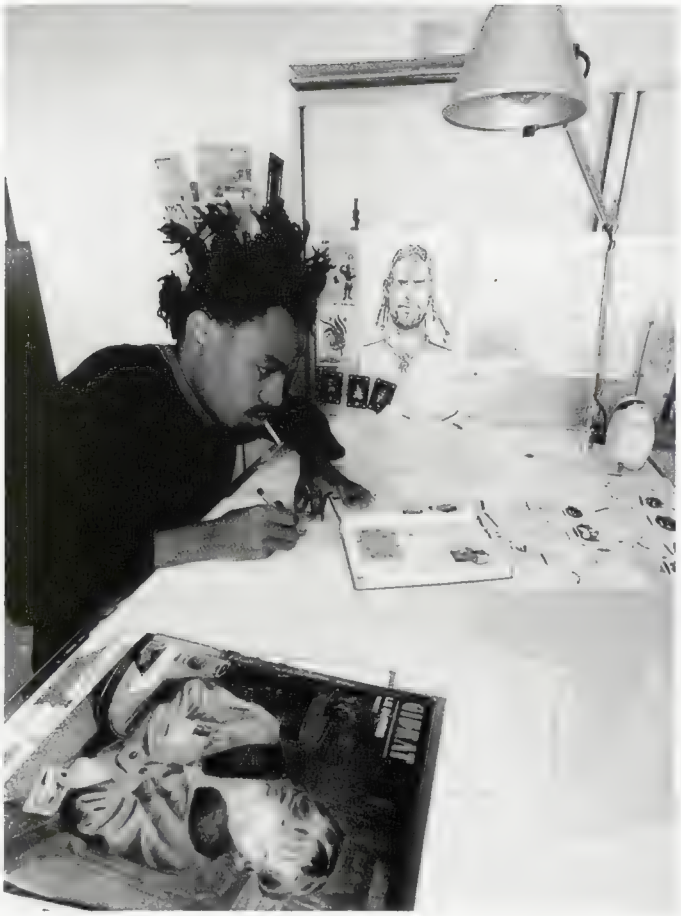
Angoulême abrite désormais une Maison des auteurs vouée aux arts graphiques narratifs. L'espace, promis à un large rayonnement, accueille en résidence des artistes porteurs d'un projet individuel ou collectif.

« Avec la Maison, l'image d'une ville "capitale de la bande dessinée" va devenir une réalité. Ce lieu révèle la présence et l'activité des auteurs qui étaient jusqu'alors invisibles. » Fabrice Neaud, auteur d'un *Journal* publié par Ego comme X, est l'un des artistes récemment installés au sein de la Maison des auteurs d'Angoulême.
Le nouvel espace, livré en juillet 2002 par Magelis-Pôle image Angoulême[1], offre un droit de cité inédit aux arts graphiques narratifs. Les auteurs exerçant dans les disciplines de la bande dessinée, du dessin animé et du multimédia peuvent y prétendre à une résidence-atelier afin de donner corps à leur projet individuel ou collectif.
« Notre première mission est de mettre en place les conditions favorables à l'activité de création, toujours fragile, explique la directrice Pili Muñoz. *De répondre aux nombreuses attentes, de faire en sorte que chaque résident trouve ce dont il a besoin. Puis, nous ouvrirons les services à l'ensemble de la communauté artistique présente localement. Enfin, il nous faudra attirer des auteurs extérieurs à la région afin de permettre toujours plus de rencontres et de métissages autour de la narration graphique. »*
Pour l'heure, quinze postes de travail, sur les trente-cinq disponibles, sont occupés. Et dans la demeure sise au centre d'Angoulême, les ateliers s'animent ainsi que le projet l'avait imaginé.

Le bâtiment de la Maison des auteurs est l'une des « portes » du site de Magelis. Photo : atelier Martron

Une active communauté artistique

Fin 1999 début 2000, Magelis-Pôle image Angoulême annonce sa volonté – pragmatique et néanmoins novatrice – de soutenir les nombreux auteurs installés sur le sol de Charente. *« Nous souhaitons aider concrètement les artistes qui font la spécificité culturelle et économique de la ville. Et ancrer une activité de création nécessaire à notre projet de développement territorial axé sur l'image »*, expliquent alors les responsables de Magelis.
Au sortir de l'Ecole supérieure de l'Image d'Angoulême et de son option bande dessinée (créée en 1983), les étudiants ont en effet, au fil du temps, formé une communauté artistique nombreuse et dynamique. On estime aujourd'hui à plus de soixante le nombre d'auteurs de bande dessinée vivant en Charente. Ils publient, chaque année, des dizaines de livres, d'albums et de revues, travaillent en indé-



Moniri M'Baé à sa table de travail. Photo Isabelle Louvier

pendants, au sein d'ateliers (Sanzot...), de collectifs (Café Creed, La Maison qui pue...), ont créé une maison d'édition (Ego comme X), une plate-forme internet consacrée au 9ème art (Coconino World) et une association nationale d'auteurs de bande dessinée (MDAbd). Et leurs talents graphiques ont inspiré la vocation "Image" du Département de la Charente et de la Ville d'Angoulême.

« La création de cette Maison est un geste de reconnaissance qui a révélé un fait : le travail des auteurs de bande dessinée est à la source de ce qui, économiquement, à Angoulême, se noue autour de l'image », souligne le résident Thierry Smolderen, scénariste et co-fondateur de Coconino World. Ainsi, à partir de 1999 et pendant plus deux ans, l'élaboration du projet a rassemblé l'institution Magelis et une trentaine d'auteurs, vigilants, dans une large concertation. Et les interlocuteurs, jusqu'alors peu habitués à converser, se sont accordés sur les ambitions d'une demeure *« à inventer ». « Les raisons, des uns et des autres d'adhérer au projet étaient, au départ, différentes,* remarque un hôte de la Maison. *Puis, Magelis a semblé nous considérer comme des auteurs et non comme des exécutants de son projet. Favoriser et respecter la création artistique, c'est faire en sorte que des projets de qualité, liés à l'image narrative, commencent à Angoulême. »*

Un lieu ouvert au monde

Organisée en association, la Maison est donc ouverte à la seule création et aux auteurs de tous les territoires artistiques et géographiques. Chaque candidat à résidence soumet son projet à un comité d'agrément doué de compétence artistique. Il peut ensuite bénéficier d'un atelier, contre une participation aux charges, pour une période maximale de deux ans, renouvelable.
La Maison des auteurs (2, boulevard Aristide-Briand, 16000 Angoulême) s'étale sur 1055 m^2 échelonnés sur cinq niveaux. La bâtisse ancienne, entièrement restaurée, a été organisée en ateliers privatifs, ouverts aux intéressés vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Les auteurs ont également à leur disposition une bibliothèque, différents lieux de réunion dont un café-salon, des équipements mutualisés (photocopieurs, accès à internet...) et un espace polyvalent permettant notamment la mise en place d'expositions. Un point infos juridique est également prévu.

La Maison des auteurs, d'un coût de 2,1 millions d'euros, a été financée par Magelis et par l'Europe à hauteur de 45 %. La participation annuelle demandée à chaque auteur est de 150 euros.
Les premiers auteurs en résidence sont Algésiras, Laurent Bourlaud, Valérie Desnouël, Moniri M'Baé, Nicolas Olivier (dit L'Ours), Xavier Mussat, Fabrice Neaud, Thibaut Lenzinger, Jérôme Lôthelier, Tristan Lagrange, Thierry Smolderen, Patrice Cablat (dit Pat Cab), José Gaignard (dit Josépé), Pierre Gajewski et Joël Parnotte.

« Il existe en France d'autres lieux de résidences, précise Pili Muñoz. *Mais l'une de nos spécificités est de pouvoir nous inscrire dans une durée qui prend en compte le temps nécessaire à un projet d'auteur. »*
L'évident dessein de la Maison d'Angoulême sera aussi de générer les échanges, les interrogations, les collaborations, la réflexion, la recherche et l'ouverture au monde que suppose toute réunion d'artistes.

Astrid Deroost

© Xavier Mussat

---

1. Magelis-Pôle Image Angoulême est un programme de développement territorial à dominante économique axée sur l'image et les nouvelles technologies de l'image, qui rassemble le Conseil général de la Charente et la Ville d'Angoulême. Ce développement comprend des domaines complémentaires : la création et l'implantation d'entreprises de l'image (bande dessinée, dessin animé, multimédia, internet, jeu vidéo...), des formations à l'image, la mise en place de moyens techniques et financiers et d'un Espace de découverte qui sera constitué d'équipements ludiques et culturels.

L'actualité des musées de la bande dessinée et de la caricature

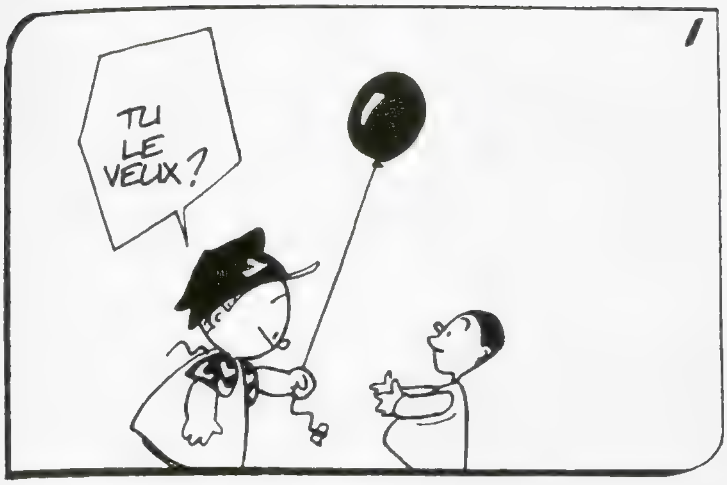
La vie des musées spécialisés à travers le monde est contrastée. Alors que certains établissements ont réduit ou cessé leurs activités (l'International Museum of Cartoon Art de Boca Raton, Floride, le Cartoon Art Museum de San Francisco, Californie), que certains projets se voient retardés (le Nederlands StripMuseum de Groningen ou le National Museum of Cartoon Art de Londres), et que les changements politiques entravent les activités d'établissements depuis longtemps en activité (les réductions budgétaires qui touchent le Museum of Danish Cartoon Art de Copenhague l'ont ainsi forcé à se séparer de son responsable et à réduire drastiquement ses activités), d'autres ont vu le jour dans les mois passés et annoncent des programmes ambitieux.

Ainsi le **Charles M. Schulz Museum and Research Center** a-t-il ouvert ses portes le 17 août 2002 en Californie. Dans un superbe bâtiment de plus de 2500 mètres carrés les visiteurs ont accès à des salles d'exposition permanente et temporaire dédiées à la carrière de Schulz et à son influence sur l'art de la bande dessinée, à une bibliothèque de recherche et d'archives, à un auditorium, une salle d'animation, une salle de projection vidéo, et *last but not least*, une reconstitution de l'atelier où travaillait Charles Schulz. De quoi combler les amateurs des Peanuts et les chercheurs, sans oublier les enfants qui pourront se perdre dans un « labyrinthe Snoopy » et participer aux activités prévues pour eux dans une salle d'animation dédiée.

- Charles M. Schulz Museum & Research Center, One Snoopy Place Santa Rosa CA 95403, USA. Tel (1) 707 579 4452, Fax (1) 707 579 4436 Site Internet : www.SchulzMuseum.org

Au Japon, des musées voient également le jour. Dans le cadre de relations suivies entre la ville japonaise de Kochi et Angoulême, une délégation comprenant Philippe Mottet, Maire d'Angoulême, Jean Mardikian, Président du CNBDI, et le conseiller scientifique du Musée de la bande dessinée a été officiellement invitée à participer à l'inauguration du Centre culturel de Kochi, les 5, 6 et 7 avril 2002.
Située au sud est du Japon, au bord du Pacifique, la ville de Kochi est considérée comme l'un des berceaux de la tradition japonaise de la caricature. Ryuichi Yokoyama (créateur de *Fuku-chan*, strip dont le jeune héros, extrêmement célèbre dans les années 50 et 60, fait désormais partie de la culture populaire japonaise), était un enfant du pays. Il fut donc décidé il y a quelques années par la municipalité de construire un Musée dédié à Yokoyama. Il a finalement trouvé sa place au sein du centre culturel Kutanda, en plein cœur de Kochi. Cet immense bâtiment comprend, outre le **Musée Yokoyama**, diverses salles de spectacles et de conférences, une bibliothèque et une maison de thé.
La délégation française fut étroitement associée à toutes les cérémonies liées à l'inauguration, qui s'est conclue par la signature d'une convention fixant le cadre de futurs échanges culturels entre Kochi et Angoulême.
Le Musée lui-même, réparti sur plusieurs niveaux, présente d'abord la vie et l'œuvre de Ryuichi Yokoyama. Dessins originaux, éditions anciennes, projection de dessins animés adaptés de *Fuku-chan* côtoient des éléments plus pittoresques : on peut ainsi admirer l'atelier de M.

La façade du Charles M. Schulz Museum and Research Center © Rick Samuels, Charles M. Schulz Museum



Fuku-Chan © R. Yokoyama

Yokoyama, fidèlement reconstitué et mis en scène, sa vaste collection de jouets et de trains électriques (tous en état de marche), et le pavillon où il invitait amis et visiteurs à boire un verre. Une salle réservée aux spécialistes et chercheurs rassemble l'ensemble des documents et dessins que Ryuichi Yokoyama a légués à la ville de Kochi.

D'autres espaces plus pédagogiques sont dédiés à une présentation de la bande dessinée japonaise, son histoire, ses techniques et ses spécificités. La délégation française eut enfin le plaisir de découvrir au cours de la visite un bel espace dédié à la ville d'Angoulême, son Festival et son Musée…

- The Kochi Shimin Sogo, Bunka Plaza, 2 Kutanda, Kochi, 780-08832 Kochi Prefecture, Japon.

Plus près de nous, l'Italie se signale par une certaine effervescence. En effet ce ne sont pas moins de deux musées de la bande dessinée qui sont annoncés. **Lucca**, ville qui connut dans les années 60 le premier Festival dédié à la bande dessinée, annonce l'ouverture d'un nouveau musée pour le mois de juillet 2003. S'appuyant sur le festival *Comics & Games* qui fêtait en 2002 sa 37ème édition, il est provisoirement installé au-dessus de la médiathèque de Lucca, dite « l'Agora », au premier étage de l'ancien couvent de Serviti datant du XVe siècle. Une exposition de préfiguration sur Tex Willer intitulée *Tex 500*, présentait les fac-similés d'un épisode entier dessiné par Magnus et un ensemble de documents imprimés de différents formats, retraçant l'histoire de la série de 1954 à nos jours.

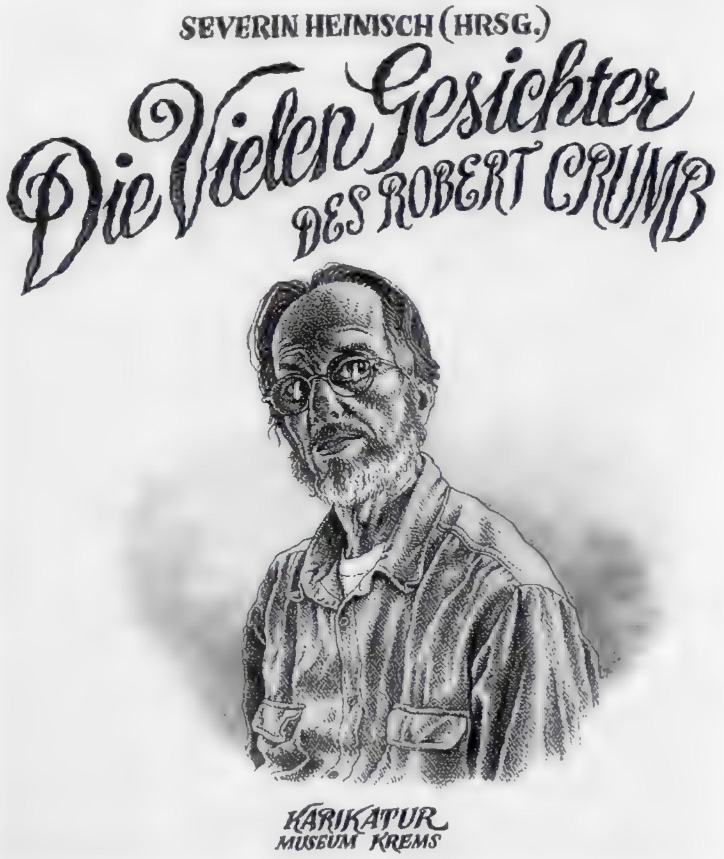
Le futur musée, qui devrait emménager dans des locaux plus vastes dans deux ans, retracera l'histoire du festival, présentera un panorama de la bande dessinée italienne, avec en particulier des évocations sous forme d'ateliers de grands dessinateurs italiens, et abordera les techniques de fabrication de la bande dessinée. Son directeur, Gianni Bono, est journaliste et historien de la bande dessinée, auteur d'une encyclopédie de la BD italienne à paraître très bientôt. Les collections de planches originales et d'imprimés proviennent de plusieurs éditeurs et collectionneurs, dont Gianni Bono lui-même.

Faute d'avoir trouvé encore un lieu définitif pour installer ses collections, le **Centre Nazionale del Fumetto Anonima Fumetti** s'est, quant à lui, installé… sur le Net. On trouve le détail de ses activités et de ses nombreux projets sur le site www.fumetti.org. Le CNF annonce pour le printemps 2003 une exposition sur les cultures orientales dans la bande dessinée. Par ailleurs un cycle de conférences, dont deux consacrées à Hergé et Edgar P. Jacobs, est entamé depuis l'automne 2002 et devrait se clore en mai prochain.

En Suisse, le **Karikatur & Cartoon Museum de Bâle** préparent deux expositions pour l'année à venir. L'une sur le dessinateur américain Arnold Roth, ancien de l'équipe historique de *Mad magazine* et illustrateur réputé (*Arnold Roth : Free Lance. A Fifty Year retrospective*, du 15 mai au 2 novembre 2003) ; l'autre sur *La Suisse vue par les étrangers*, du 15 novembre 2003 au 2 mai 2004.

Pour fêter sa première année d'existence, le **Karikatur Museum de Krems** (Autriche) a inauguré le 28 septembre 2002 l'exposition *Die Vielen Gesichter des Robert Crumb*, qui se tiendra jusqu'au 16 février 2003. Une centaine de pièces, provenant de la collection personnelle de Robert Crumb, de prêteurs français et du Musée de la bande dessinée d'Angoulême, permettent de découvrir les différents visages du père de Fritz le chat et Mr. Natural. Une remarquable sélection de dessins et gravures de Gillray, Hogarth et Rowlandson met en lumière les liens existants entre Robert Crumb et les maîtres anciens de la caricature et du récit en images, dont il se proclame l'héritier. Un catalogue, disponible auprès du Musée, a été édité pour l'occasion (128 pages, textes en allemand).

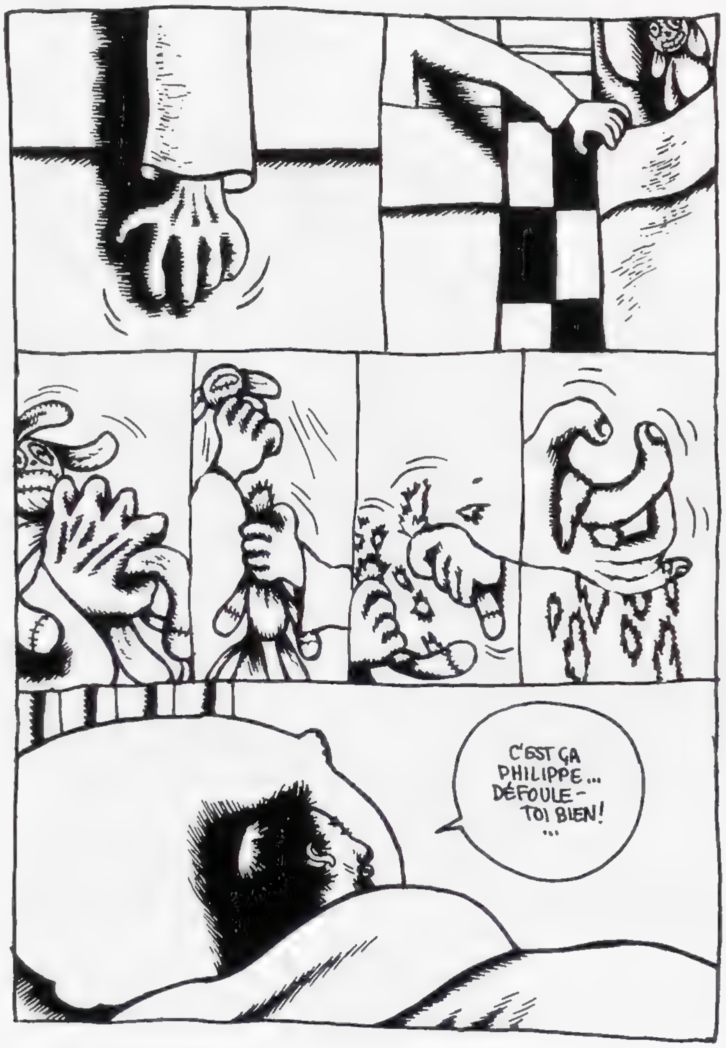
- Karikatur Museum Krems, Steiner Landstrasse 3a A-3500 Krems-Stein.



Comptes rendus

Atrabile : le romand indépendant

La liste est longue, désormais, des petits éditeurs de bande dessinée francophones dits « indépendants » nés en Europe dans les années 1990. À l'inverse de l'industrie du disque, dont les grandes compagnies ont fini par racheter les petites et où le mot ne veut plus dire grand-chose, on peut d'ailleurs noter que tous ces éditeurs sont restés, jusqu'à présent, indépendants. Cette qualification se justifiant autant par la défense d'une certaine bande dessinée d'auteurs que par l'aspect proprement économique des structures. Au rayon « Indépendants » des librairies – une spécificité bien française –, on trouve donc une multitude de maisons dont les plus connues sont l'Association, Ego comme X, Amok et Fréon, regroupées au sein de l'entité Frémok, Rackham et Cornélius. Atrabile en est le pendant suisse romand et, même si ses fondateurs s'en défendent, est née à peu près sur le même principe que ses aînées et voisines françaises.


C'EST ÇA PHILIPPE... DÉFOULE-TOI BIEN! ...

Baladi, *Super* © Atrabile

Le principe : deux ou trois membres très actifs, une revue à la périodicité aléatoire, la plupart des livres au format roman en noir et blanc et des collections qui, hormis pour l'Association, restent peu ou mal définies. Le noir et blanc et la présence de la revue en sont donc, au moins dans la phase initiale, les éléments éditoriaux premiers. *Le Cheval sans tête* chez Amok, *Frigobox* pour Fréon (toutes deux défuntes), *Ego Comme X* pour la structure du même nom, *Lapin* à l'Association et *Bile noire* chez les suisses d'Atrabile. À ce jour, *Bile Noire* compte douze numéro, le premier datant de 1997. C'est à cette époque que se rencontrent les trois membres fondateurs d'Atrabile : Benoît Chevallier, 31 ans, graphiste qui aurait troqué ses stylos contre une souris, Maxime Pégatoquet, 31 ans, journaliste qui, selon le troisième membre, Daniel Pellegrino, 30 ans, « *aurait pu être l'écrivain le plus doué de sa génération.* » Chevallier et Pellegrino se connaissent depuis longtemps. Ils ont tous deux participé à la revue *Sauve qui peut* des défuntes éditions Atoz – en qui certains avaient vu le fleuron de la nouvelle bande dessinée genevoise. Un jour, à la terrasse d'un bistrot, Benoît Chevallier lance le projet de monter une petite structure éditoriale avec Daniel Pellegrino. Maxime Pégatoquet, qui avait rencontré Chevallier lorsque tous deux travaillaient au sein d'un agenda culturel genevois, les rejoint peu après. Il se chargera du secrétariat d'édition, Chevallier du graphisme et Pellegrino de l'administratif et des relations publiques. « *Pour nous, le constat était simple,* explique ce dernier ; *il y avait pléthore d'artistes remarquables dans notre belle ville de Genève, mais aucune structure capable de les accueillir et de mettre en valeur leurs travaux. La majorité de ces artistes, nous avions eu l'occasion de les rencontrer et de les côtoyer durant l'expérience* Sauve qui peut. *On se voyait donc au départ plutôt comme une espèce de tremplin. Et puis, les choses se faisant, on a eu envie de pousser tout ça un peu plus loin, de fournir un vrai travail éditorial, en suivant de près le travail des auteurs, comme on peut le faire avec Frederik Peeters, Baladi, Jason ou Wazem.* » Une histoire qui ressemble à celle des autres indépendants : un enthousiasme, une ambition et, surtout, un réseau.

À ceci près que les membres de la structure Atrabile ne sont pas eux-mêmes auteurs de bandes dessinées. Mais d'emblée, un collectif se constitue autour d'eux, qui sera présent dans presque tous les numéros de la revue *Bile noire*. Certains franchiront le pas de la publication en album. Parmi ceux-ci, on peut citer Ibn al Rabin, dont l'univers est une sorte de compromis entre certains travaux de Lewis Trondheim et d'autres de Chris Ware, Nadia Raviscioni et Isabelle Pralong, élégantes suissesses dont les histoires douces-amères – trop rares – ont une forte prétention graphique et esthétique. D'autres auteurs, hébergés également dans les catalogues amis du Drozophile et de Bülb Comix : Helge Reuman, Nicolas et Xavier Robel.

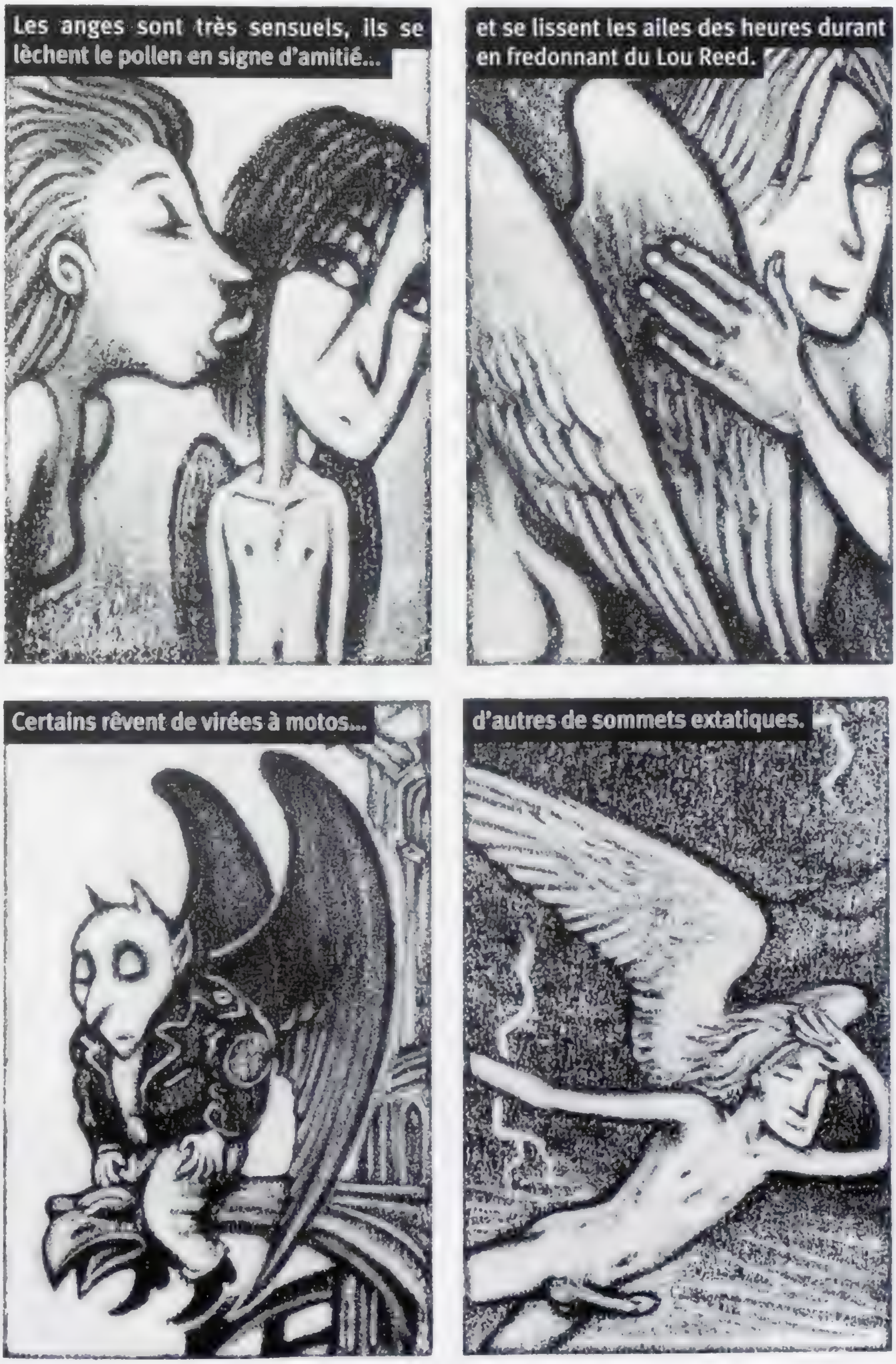
Quelques traductions, même si le terme semble inadapté pour les excellentes histoires sans paroles du scandinave Jason. D'autres auteurs encore, qui, comme dans les autres structures indépendantes, ont déjà intégré – avec plus ou moins de bonheur – ou sont en passe d'intégrer de plus gros éditeurs : Tirabosco, Baladi, Wazem. Frederik Peeters, auteur chez Atrabile d'un ouvrage exceptionnel, *Les Pilules bleues*, soit le récit intime d'une relation amoureuse affectée par le virus du sida, est celui auquel on promet le plus grand avenir. Il est déjà publié à l'Association.

« *Il n'y a pas vraiment de plan de carrière chez Atrabile,* conclut Pellegrino. *Au contraire, les livres que nous publions sont assez difficiles. On n'a pas spécialement envie de se faire une place au soleil, et même si le rythme des parutions s'accélère, c'est plus le fait des circonstances et des rencontres qu'un plan prémédité. On a juste envie de publier une certaine bande dessinée, une bande dessinée à visage humain, qui véhicule des "valeurs", des idées dont on se sent proche. Nous sommes partisans d'une bande dessinée qui s'inscrit dans un courant clairement littéraire. Pour nous, la notion d'écriture est primordiale. D'autant plus quand l'œuvre est "muette".* »

Chez tous ces éditeurs, le principe fondateur reste donc l'envie commune de publier des ouvrages qui n'avaient, jusqu'ici, que peu de place chez les éditeurs traditionnels. L'avenir dira si les choses sont réellement en train de changer de ce côté-là. L'apparition de petites structures créées autour de collectifs ne semble pas non plus être devenue une tendance lourde, simplement le signe d'un moment particulier de l'histoire de la bande dessinée. Avec ces structures, la bande dessinée a peut-être réussi là où le disque semblait avoir échoué avant l'apparition de la musique électronique, c'est-à-dire à rejoindre l'art et la littérature dans ce qui reste une contrée sauvage et poétique, l'un des derniers territoire de liberté d'expression. Le texte et l'image.

Vincent Bernière

www.atrabile.org


Les anges sont très sensuels, ils se lèchent le pollen en signe d'amitié...
et se lissent les ailes des heures durant en fredonnant du Lou Reed.
Certains rêvent de virées à motos...
d'autres de sommets extatiques.

Tom Tirabosco, *Cabinet de curiosités* © Atrabile

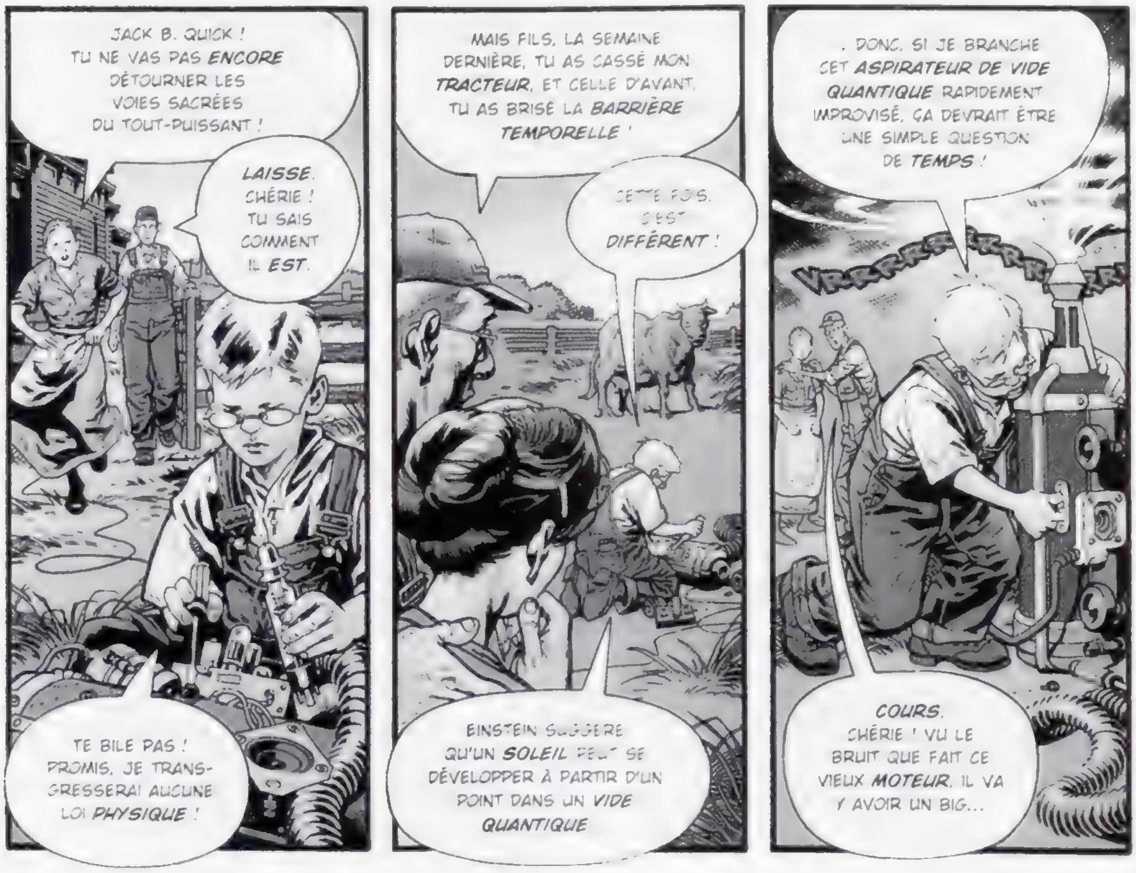
Renaissance de la presse BD ?

Depuis la fin des années 80, on croyait la presse BD morte et enterrée, balayée par la domination des albums cartonnés, contrariée par l'absence d'intérêt des bédéphiles pour un discours critique. La mort des revues *Pilote*, *Tintin*, *Métal hurlant*, *Charlie*, *Les Cahiers de la bande dessinée* et bien d'autres encore, semblait avoir sonné le glas d'un secteur de la presse. Et puis vinrent *BoDoï*, *Bédéscope* (rebaptisé *Bachi Bouzouk)* et *Ekllipse*… De ce trio, il ne reste aujourd'hui que *BoDoï*, qui poursuit la couverture journalistique des événements du microcosme « bande dessinée » avec, pour la part rédactionnelle, une prédominance des interviews (souvent bien menées, voire impertinentes), et, du côté des prépublications, un intérêt marqué pour les séries d'aventures à grand spectacle. Le ton volontairement gouailleur, pour ne pas dire potache, séduit ou irrite, selon les sensibilités et les humeurs. Quel que soit le jugement que l'on porte sur ce mensuel, on ne peut s'empêcher de le considérer pour ce qu'il est, à savoir le seul magazine BD créé à la fin des années 90 capable de maintenir le cap de la parution mensuelle… Avec une soixantaine de numéros publiés fin 2002, *BoDoï* fait désormais figure de vétéran dans le cadre d'un marché qui semble vouloir s'élargir, comme le prouve la résurrection d'un titre ancien (*Métal hurlant*) et l'émergence de nouveaux titres…
La tendance actuelle diffère cependant de l'initiative de *BoDoï* (édité sous la bannière de Bonnell, PDG de Infogrammes), en ce sens que la plupart des nouveaux titres émanent directement de maisons d'édition désireuses de s'offrir, de manière plus ou moins assumée, une vitrine promotionnelle en kiosque. C'est évidemment le cas du rescapé des années 80 *Vécu* (Glénat), du vivace *Lanfeust mag* (Soleil), du jeune *Pavillon rouge* (Delcourt), du revenant *Métal hurlant* (Humanoïdes associés) et du futur *Bang* (Casterman), mais également celui du bimestriel *Calliope* (copublié par Sémic et Soleil, avec la participation éditoriale de l'équipe Carabas).

Avec une vingtaine de numéros au compteur, *Pavillon rouge* semble avoir trouvé ses marques, en empruntant parfois certaines formules à *Lanfeust mag*, *BoDoï* ou *Vécu*. Les premières pages font invariablement place à l'actualité du neuvième art. Dans ces huit pages de chroniques d'albums serrées (qui s'apparentent le plus souvent à des notes de lectures synthétiques d'une dizaine de lignes), on préfère évidemment la formule choc à la glose analytique, à l'instar des critiques publiées dans *BoDoï*. Le reste du magazine fait la part belle à la prépublication de bandes dessinées Delcourt, mais aussi à des récits complets (inédits en album ou conçus pour ce support) signés Alan Moore et David Chauvel, entre autres, ainsi qu'à plusieurs strips tels que *Rorqual Lerouge* de Mazan, *Mauvais aliens* de Blanchard et Vatine, *Kr-Ob art* de Kris et Obion ou *Nabot Léon* de Corbeyran et Lejonc. Comme dans *Lanfeust mag* et dans *Vécu*, les bandes dessinées sont accompagnées d'interviews d'auteurs maison, révélant au grand jour l'une des ambitions bien compréhensibles de la revue : offrir une visibilité promotionnelle à des séries souvent boudées par les médias « classiques ».

MÉTAL HURLANT
TRAITS DE LUMIER
BELTRAN, BUSIEK, CHAREST, DAS PASTORAS,
PAREL PORTELA, RIOU, VIGO

La résurrection de *Métal hurlant* se distingue par l'originalité de sa vocation : créer une passerelle entre auteurs américains et européens. L'idée n'est pas nouvelle : elle avait été tentée dans les années 70 par Michel Greg dans le journal *Tintin* et par Jean-Pierre Dionnet dans… *Métal hurlant*. Mais, pour la première fois, les collaborations entre scénaristes et dessinateurs des deux côtés de l'Atlantique sont effectives et l'on peut par exemple découvrir, avec plus ou moins de bonheur, les noces


JACK B. QUICK ! TU NE VAS PAS ENCORE DÉTOURNER LES VOIES SACRÉES DU TOUT-PUISSANT !
LAISSE, CHÉRIE ! TU SAIS COMMENT IL EST.
TE BILE PAS ! PROMIS, JE TRANSGRESSERAI AUCUNE LOI PHYSIQUE !
MAIS FILS, LA SEMAINE DERNIÈRE, TU AS CASSÉ MON TRACTEUR, ET CELLE D'AVANT, TU AS BRISÉ LA BARRIÈRE TEMPORELLE !
CETTE FOIS, C'EST DIFFÉRENT !
EINSTEIN SUGGÈRE QU'UN SOLEIL PEUT SE DÉVELOPPER À PARTIR D'UN POINT DANS UN VIDE QUANTIQUE
… DONC, SI JE BRANCHE CET ASPIRATEUR DE VIDE QUANTIQUE RAPIDEMENT IMPROVISÉ, ÇA DEVRAIT ÊTRE UNE SIMPLE QUESTION DE TEMPS !
VRRRRRRRRRRRR
COURS, CHÉRIE ! VU LE BRUIT QUE FAIT CE VIEUX MOTEUR, IL VA Y AVOIR UN BIG…

Pavillon rouge n° 6 : extrait de *Jack B.Quick*, scénario d'Alan Moore © Éd. Delcourt de Jodorowsky et de Baranko. Les esprits chagrins feront remarquer que ce *Métal*-là ne doit au mythique mensuel des années 70 que le nom. On ne saurait leur donner tort, même si Jean-Pierre Dionnet livre depuis le numéro 2 de nouvelles chroniques du fameux *Mange-livres*… Des transversales entre rock, S-F, cinéma et littérature qui faisaient le point fort de la version primitive, ce *Métal hurlant* n'a rien gardé, accordant une large place à la mystique parfois douteuse du scénariste de *La Caste des Métabarons*.

Les premiers numéros de *Calliope* laissent espérer un magazine plus axé sur la critique de la bande dessinée sous toutes ses formes, du manga au comics en passant, bien entendu, par le franco-belge : en proposant, dès cette livraison inaugurale, des dossiers consacrés à des auteurs aussi divers que Serge Le Tendre (*La Quête de l'oiseau du temps* et *La Gloire d'Héra*, entre autres), Katsuhiro Otomo (*Akira*) et Brian Michael Bendis (*Powers* et *Torso*), *Calliope* affirmait sa volonté de couvrir la bande dessinée dans tous les genres et sur tous les continents. Les interviews de ce premier numéro offraient également un point de vue original sur les auteurs. L'idée d'interroger Fabrice Neaud sur les comics américain était par exemple excellente : « *Ce que je trouve drôle,* confiait l'auteur du *Journal* à Vincent Henry, *c'est que les Franco-belges prétendent qu'au détriment de l'efficacité de leurs récits, ils préfèrent explorer la profondeur des personnages, ou de l'intrigue. Alors que l'introspection n'est pas l'apanage de la nouvelle BD européenne dite "indépendante", comme on le croit trop souvent, mais aussi celui des super-héros* ». Aux côtés de ses dossiers monographiques, *Calliope* publie des dossiers thématiques, dont la pertinence est variable : la guerre, les enfants, le voyage sont des sujets qui ne permettent guère d'éviter les travers d'un survol en forme de catalogue. Pour les chroniques d'albums, c'est la formule des notations brèves, éprouvée par *BoDoï*, *Bédéscope* et *Bachi Bouzouk*, qui a été choisie. L'avantage de ces « revues d'albums » est de donner une idée de la masse de la production actuelle. Son inconvénient est, comme dans *Pavillon rouge*, son aspect lapidaire et parfois peu nuancé. Cette carence est corrigée par une rubrique de critiques plus fouillées, qui donnent un coup de projecteur sur une sélection en jouant le jeu (un brin rhétorique) du pour/contre.

Ce rapide (et provisoire) bilan conduit évidemment à se poser la question de la bédéphilie, que l'on aimerait pouvoir comparer à la cinéphilie. La création récente des revues *Storyboard* (qui aborde les relations du dessin et de l'image filmée) et *Les Cahiers dessinés* (qui fait la part belle aux graphistes, humoristes, illustrateurs et plasticiens), semble indiquer un regain d'intérêt pour le dessin en général. Hélas ! On serait bien en peine de citer en 2002, pour la critique de bandes dessinées, l'équivalent de revues aussi diverses que *Studio*, *Positif*, *Première* et *Les Cahiers du cinéma*. Mais ne désespérons pas : l'avenir promet sans doute, aux bédéphiles qui ne limitent pas leur intérêt aux séances d'autographes, des lendemains meilleurs. On peut toujours rêver.

Benoît Mouchart

PORTRAIT

YOSHITOSHI
TEMPS PRÉSENTS ABE

BIENVENUE DANS LE MONDE DE YOSHITOSHI ABE. UN MONDE ÉTRANGE, PRESQUE AUSSI SIMPLE QUE LES DEUX PREMIÈRES LETTRE DE L'ALPHABET. UN MONDE OÙ LES PETITES FILLES VIVENT AVEC DES EXTRA-TERRESTRES ET PARLENT AVEC DIEU.

AND YOU DON'T SEEM TO UNDERSTAND…

AOUT - SEPTEMBRE 02 | 32

Une double page de *Calliope n°2*, tirée du dossier consacré à Yoshitoshi Abe

Lug un jour, Semic toujours

Longtemps cantonnés aux rails du kiosque à journaux, les *comic books* publiés en France ont depuis quelques temps fait leur entrée dans les librairies. Naguère limité aux albums de Comics USA et aux rééditions soignées de sagas superhéroïques des défuntes éditions Bethy, ce marché représente aujourd'hui 15% des bandes dessinées vendues en librairie et intéresse presque tous les éditeurs. Etrangement Panini/ Marvel et Semic SA, pourtant spécialistes, avaient paru rester en retrait. Ce n'est plus le cas depuis le lancement de « 100% Marvel » et « Semic Books ». Cette dernière collection a magistralement fêté ses deux ans d'existence avec la nomination pour l'Alph'Art 2002 du meilleur album d'*Uncle Sam* de Steve Darnall et Alex Ross. Un début de reconnaissance méritée pour cette collection captivante où l'on découvre une bande dessinée américaine qui renouvelle de façon surprenante le thème du superhéros. L'occasion pour Semic de rappeler qu'il est le digne héritier d'un patrimoine déjà trentenaire.

1969 ! Année érotique et année des…comics ! C'est en effet en février 69 que les jeunes lecteurs français découvrent avec le premier numéro de *Fantask* les péripéties d'un extraterrestre dépressif de couleur argentée sillonnant l'espace sur un surf, d'un quatuor doué de pouvoirs ahurissants et d'un adolescent qui, piqué par une araignée radioactive, se comporte comme ces arthropodes à huit pattes. Des personnages singuliers venus des USA, pays familiarisé de longue date avec les superhéros, où leurs aventures éditées depuis quelques années par Marvel sont l'objet d'un véritable engouement. Il en va autrement en France où les lecteurs de *Tintin*, *Spirou*, *Pif*, *Pilote* ignorent le genre. Et si Arédit, un des éditeurs de ces fascicules de poche qui s'arrachent en kiosque, tente d'acclimater *Superman* et *Batman*, séries mythiques de DC Comics, les résultats sont moins probants que ceux de son titre phare *Akim*.

L'impulsion vient d'un autre éditeur de petits formats, les Editions Lug, fondées en 1950 par Marcel Navarro. Sur le modèle italien, Navarro a lancé un grand nombre de petits formats populaires d'aventures, *Kiwi*, *Zembla*, *Wampus*, alimentés surtout par des bandes transalpines et ibériques, avant de s'intéresser aux super-héros Marvel. Loin d'être des parangons de vertu comme leurs « rivaux » de chez DC, les personnages Marvel, tiraillés entre les aléas de la vie ordinaire et la défense de l'univers, favoriseront l'empathie des jeunes Français. Lug amorce ainsi un mouvement que rien n'entravera. Ni la Commission de surveillance sur les publications destinées à la jeunesse, qui oblige l'éditeur à stopper *Fantask* jugé violent, après sept numéros – l'emblématique *Strange* qui lui succède révèlera une pléiade de talents : Stan Lee, Kirby, Ditko, Buscema, Byrne, Miller…–, ni le rachat en 1989 par l'éditeur européen Semic puis par le groupe de presse scandinave Bonnier. Devenu Semic-France, l'éditeur demeure fidèle au matériel Marvel, même si les séries *mainstream* du groupe américain montrent des signes d'essoufflement.

Au milieu des années 90 Semic essuie un sérieux revers : entré dans le giron de Panini, Marvel choisit de publier directement ses titres en Europe via sa filiale Marvel-France. Pour éviter le dépôt de bilan Semic doit s'allier au concurrent d'hier, DC, et, comble de l'hérésie pour les puristes, remplace Spiderman par Superman. Le catalogue s'étoffe du meilleur (et du pire !) de la production des nouveaux *outsiders* de l'hégémonique Marvel : Image, Top Cow, Dark Horse, ABC. Ce choix forcé va s'avérer payant car ces univers inexploités en France n'ont plus rien à envier à ceux de Marvel et à la fin de la décennie, Semic, désormais propriété des éditions Tournon, reconquiert sa place dans les kiosques.

C'est ce fond qui est à l'honneur avec « Semic Books », collection conçue pour répondre aux mutations du marché des comics. Devant l'abondance des titres, souvent médiocres, nombre de lecteurs boudent maintenant les kiosques et le lectorat traditionnel peine à se renouveler. Il fallait séduire des lecteurs qui ne juraient plus que par les albums. Semic a donc créé des livres dans l'esprit des comics : format 21 x 17 cm, couverture pelliculée souple, petit prix pour forte pagination, une maquette sobre autant que séduisante. Chaque ouvrage est tiré à 5000 exemplaires ; il en sort deux par mois, contre une dizaine de titres en kiosque.

Une autre vocation de « Semic Books » est de donner une seconde chance à des titres qui seraient passés inaperçus parmi la masse des revues publiées. Même si l'on relève près de 80% d'inédits, certains titres ont déjà connu une première vie souvent décevante en kiosque. C'est le cas notamment de *Rising Stars* de Straczynski et Cha ou de *Tellos* de Dezago et Wieringo, victimes du morcellement du récit. Il s'agit aussi de consacrer le meilleur de la bande dessinée américaine grand public récente : en saluant la nouvelle vedette du comic books, Alex Ross (*Kingdom come* avec Waid et *Uncle Sam* avec Darnall) ou en rééditant, quinze ans après sa sortie, *Crisis on infinite earths* de Marv Volfman, aussi important que le *Watchmen* de Moore et Gibbons ou le *Batman* de

En haut : *Prométhéa*
Ci-contre : *Rising Stars* © Semic S.A.

Miller mais assurément moins flamboyant.

Cette nouvelle orientation semble enfin répondre à une augmentation sensible, aux USA, des titres de presse de moins en moins calibrés pour la presse : *one-shots*, mini-séries, œuvres d'auteurs constituent le matériel *ad hoc* pour ce type de collection : *Superman for all seasons* de Jeph Loeb et Tim Sale, *Superman, end of the century* de Stuart Immonen ou *Uncle Sam* Steve Darnall et Alex Ross sont autant de projets qui appelaient une lecture d'une traite !

Incontestablement les responsables de la collection n'ont pas choisi la voie de la facilité pour conquérir un public dont les références en matière de superhéros sont souvent réduites à quelques icônes portées à l'écran. L'événement éditorial majeur de 2002 aura été la publication de *Green Arrow* écrit par Kevin Smith et dessiné par Phil Hester, un personnage mineur de l'écurie DC. Et si l'on excepte la très médiocre et très opportuniste adaptation de la série TV *Buffy contre les vampires* (le plus gros tirage de la collection) et l'attention portée aux notoires Superman et Batman – au demeurant les histoires citées plus haut ou *Batman, Child of dreams* du mangaka Kia Asamiya (*Silent Moebius, Psychometer*) que Semic a édité avant DC, ne sont pas indignes –, « Semic Books » peut se flatter d'avoir misé sur les mérites intrinsèques de ses ouvrages.

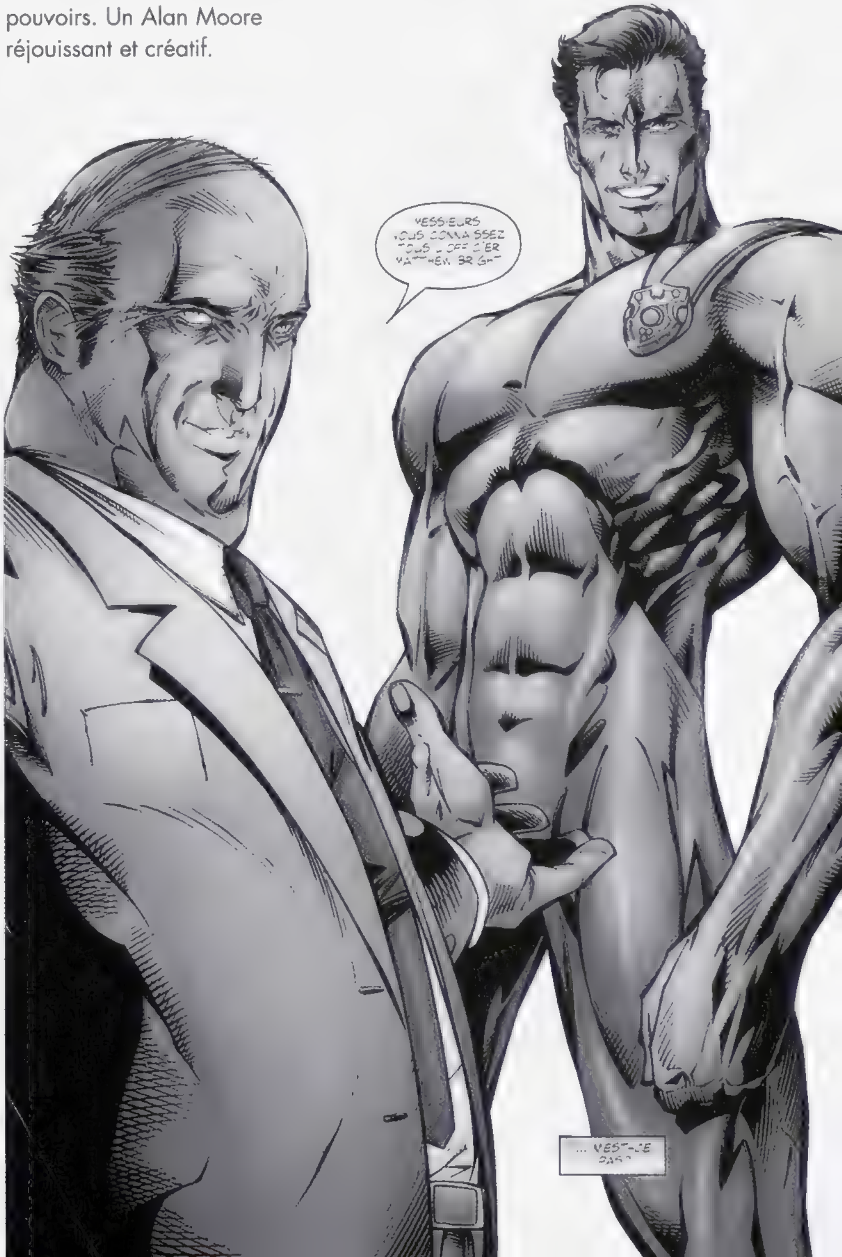
La plupart attestent de vrais talents d'écriture et alignent une théorie de scénaristes à la personnalité affirmée, servis par des dessinateurs aux styles ostentatoires : bandes peintes, dessins *cartoon*, mises en pages savantes. Tandis que Marv Volfman dans *Crisis on infinite earths* règle d'impérieuse manière le chaos narratif dans lequel s'étaient embourbés les personnages de DC, Jeph Loeb, déjà vieux routier des super-héros, nous tire quelques sanglots avec son évocation de l'adolescence de Superman (*Superman for all seasons*) et Kevin Smith, scénariste de cinéma (*Mallrats, Dogma*), dépoussière drôlement Green Arrow. À mille lieux des épopées cosmiques, Brian Michael Bendis, révélation d'Image, tire le super-héros vers son terrain de prédilection, le polar urbain et ses archétypes. Son personnage de flic au physique avenant dans *Powers*, dessiné par Avon Oeming, s'inscrit dans ce registre un peu usé, à cette différence qu'ici l'enquêteur traque des tueurs de super-héros ! Même principe dans *Sam et Twitch*, (avec Angel Medina et Alberto Ponticelli), une paire d'enquêteurs au look de perdant, rats des bas-fonds, hostiles à toute autorité et qui doivent défaire des complots ourdis par des mafias disposant de technologies extraterrestres. Le mélange des genres fait mouche, le rythme et les dialogues sont à l'unisson.

Michael Straczynski, connu pour sa fameuse série télé, *Babylone 5*, démontre un talent similaire dans *Rising stars*, dont le postulat est assez caractéristique d'un nombre grandissant d'histoires depuis les *Watchmen* : les super-héros font VRAIMENT partie de notre quotidien, ils sont la résultante de phénomènes parfaitement explicables et surtout ce ne sont pas des saints ! En l'occurrence dans *Rising star*, une météorite a modifié le patrimoine génétique de 113 enfants qui développent des pouvoirs hors du commun. Là encore, l'intrigue construite sur des allers et retours entre passé et présent, navigue en bordure de la science-fiction. Là encore, ce sont des super-héros sortis tout droit de l'imagination des auteurs que l'on assassine, pour les besoins des enquêtes mais aussi plus symboliquement. Car ces auteurs sont un brin sardoniques à l'endroit des justiciers masqués, à l'instar d'Alan Moore dont l'ombre tutélaire fait mieux que planer sur cette nouvelle génération.

« Semic Books » compte en effet trois séries de l'auteur anglais publiées initialement par America's best comics (ABC), qui revisitent les topiques du genre : *Tom Strong* (dessins de Chris Sprouse) est un hommage caricatural aux héros DC des années 1950, *Promethea*, réalisé avec William III, retrace l'épopée d'une super-héroïne (démarquage psychédélique de Wonder Woman) et surtout *Top 10*, conçu avec Gene Ha, nous invite à découvrir l'activité ordinaire d'un commissariat de Néopolis, la cité où tous les habitants sont dotés de super-pouvoirs. Un Alan Moore réjouissant et créatif.

On reconnaîtra dans ces atmosphères à la fois irrationnelles, sombres ou émouvantes la peinture d'un certain état de la société américaine contemporaine. Ô combien perceptible dans le remarquable *Uncle Sam*, dont le personnage principal, incarnation misérable de la figure fondatrice de la grande nation américaine, l'Oncle Sam, plonge le lecteur dans une Amérique décadente fort éloignée de l'idéal du Rêve américain. En 2002, *Uncle Sam* n'a pas obtenu l'Alph-Art du meilleur album. Qu'à cela ne tienne, l'événement a déjà eu pour effet de démontrer que le comics américain est une bande dessinée comme une autre, et que Semic est encore une entreprise pionnière !

Jean-Philippe Martin


MESSIEURS VOUS CONNAISSEZ TOUS L'OFFICIER MATTHEW BRIGHT
... N'EST-CE PAS ?

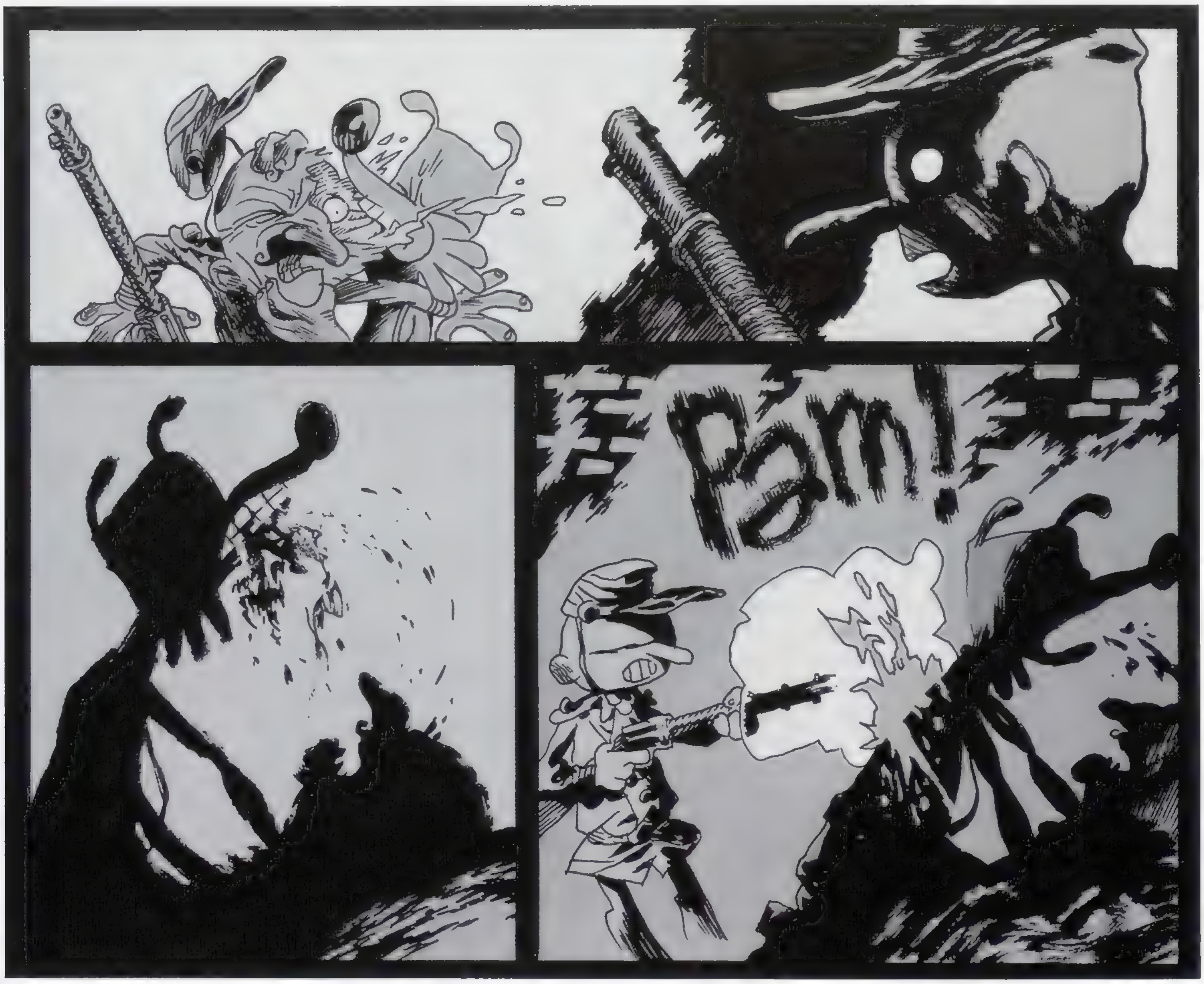
Ci-contre :
Rising Stars © Semic S.A.

Larcenet : le clown triste

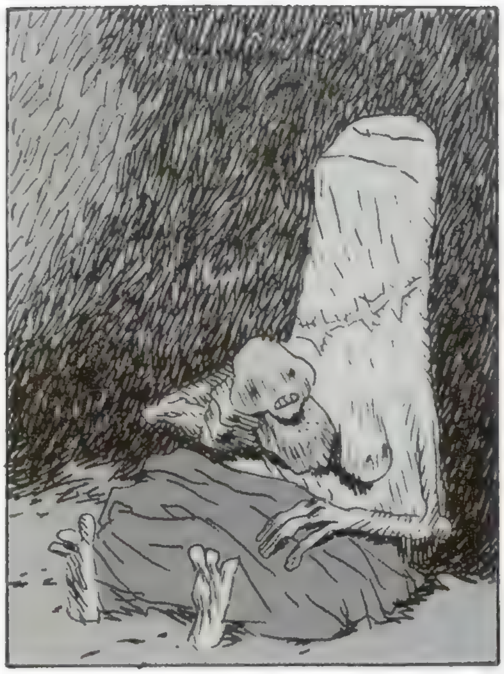
Manu Larcenet est-il sur le point de supplanter Joann Sfar ou Lewis Trondheim au titre d'auteur le plus productif de ce qu'il est maintenant convenu d'appeler la « nouvelle bande dessinée française » ? Depuis la fin de l'année 2001, Larcenet a en effet signé pas moins de cinq albums chez divers éditeurs : *Les Eaux lourdes* (*Les Entremondes* T. 2, avec son frère Patrice), *Le Temps de chien* (*Une aventure rocambolesque de Sigmund Freud*), *Le Jour des crapauds* (*Donjon Parade* T. 3, avec Sfar et Trondheim), *La Jeunesse de Bill Baroud* (*Bill Baroud* T. 4) et *La Vraie Vie* (*Le Retour à la terre* T. 1, avec Jean-Yves Ferri). Si cette production de plus en plus abondante reste fidèle à l'humour qui a fait la réputation de Larcenet, la colère et l'angoisse percent derrière la fantaisie.

Dès ses premiers récits publiés dans *Fluide Glacial* (regroupés dans les albums *Soyons fous* et *La Loi des séries*), Larcenet mettait en place un univers extravagant, principalement référentiel, qui favorisait les rencontres inattendues : Casimir croisait Josh Randall, et Starsky enquêtait avec Freud. Sa production récente s'inscrit dans cette confusion des genres et des univers : l'humour naît du télescopage entre des personnages qui n'étaient pas destinés à se rencontrer, ou encore du décalage entre le héros et son environnement. Dans *Le Temps de chien*, le psychanalyste viennois – encore lui – atterrit au far-west et fait la rencontre d'un chien à la recherche de son âme, tandis que les rêves de gloire du jeune Bill Baroud sont bien loin de son quotidien. Le héros des *Eaux lourdes* est, quant à lui, brutalement transporté vers un futur apocalyptique, et dans *Le Retour à la nature*, c'est Larcenet lui-même qui a du mal à se faire à son nouveau cadre de vie rural…

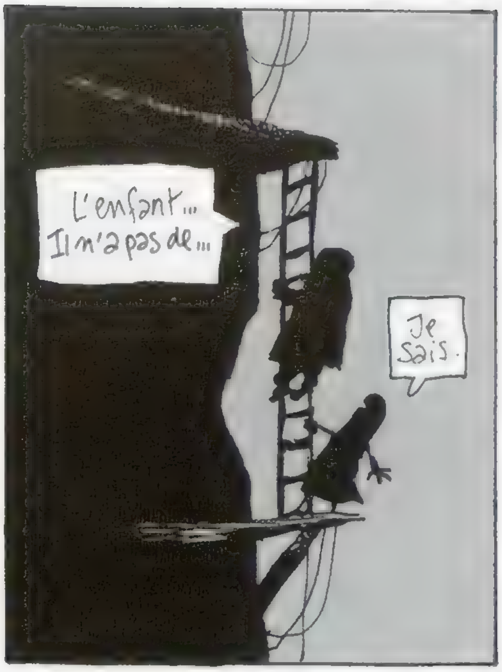
Par ailleurs, les histoires de Larcenet puisent plus que jamais leurs références dans une culture populaire liée à sa génération : bande dessinée « classique » – le pénitencier, les panneaux à l'entrée des villes et la présence d'un psychanalyste au far-west dans *Le Temps de chien* évoquent immanquablement *Lucky Luke* – , séries TV et cinéma américain (*Bill Baroud*) ou encore jeux de rôles (*Donjon*). Les univers factices ainsi créés doivent plus au recyclage de clichés issus de leurs représentations les plus répandues, qu'à une véritable création ou à l'observation directe. En témoigne notamment une vision caricaturale des Etats-Unis (*Le Temps de chien*, *Bill Baroud*, *Lazarr*) et de la Russie (*Les Eaux lourdes*), parfois pourtant cruellement proche de la réalité. S'appuyant à



Le Temps de chien © Éd. Dargaud



Les Eaux lourdes © Éd. Dargaud


L'enfant...
Il n'a pas de...
Je sais.

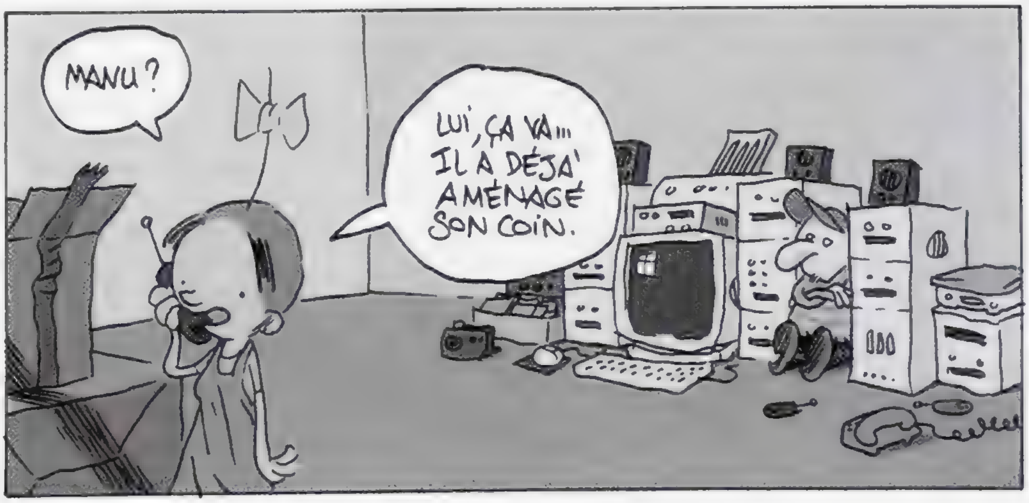
dessein sur des lieux communs, Larcenet manie ces décors – ou un personnage comme Freud – à la manière de mythes modernes, pas forcément conformes à leurs modèles mais plutôt à l'idée qu'on peut s'en faire.

Sa production récente se teinte également d'une note plus sombre. Un terme suffit à résumer le ton de ses histoires et son style graphique actuel : le contraste. La couverture du *Temps de chien* en fournit un bel exemple : à l'avant-plan, la silhouette d'un forçat canin surveillé par des gardes armés, ébauchée à coups de pinceau, jure avec l'allure grotesque des deux bonshommes qui se rapprochent de lui. Tout est dit : le drame côtoie la fantaisie, et le style semi-réaliste cohabite avec la caricature. Mort et violence hantent les histoires de Larcenet, contrastant avec leur ton souvent exubérant : des reparties humoristiques détonnent dans l'univers très sombre des *Entremondes* et l'innocence enfantine est bafouée dans *La Jeunesse de Bill Baroud*.
Cette alternance de tons s'incarne dans une esthétique du contraste, une tension entre plusieurs parti-pris graphiques, initiée dans les albums autobiographiques de l'auteur (*Dallas Cowboy*, *Presque*, *On fera avec* et *L'Artiste de la famille*) : des gueules sinistres tranchent avec les personnages caricaturaux, qui évoluent parfois dans des décors « tachistes », réalistes et inquiétants. Les histoires récentes de Larcenet sont aussi ponctuées d'éclairs de violence, que l'on pourrait qualifier d'expressionnistes : les variations dans le traitement graphique des personnages et l'emploi expressif de la couleur soulignent la brutalité d'un geste, d'une séquence (le carnage final du *Temps de chien*) ou d'une émotion.
Cette gravité, qui prend parfois le pas sur l'humour, sert systématiquement un message, alors que les premiers travaux de l'auteur étaient uniquement tournés vers la dérision. *La Jeunesse de Bill Baroud* s'éloigne ainsi des précédentes aventures de ce « héros » par sa vision du monde généreuse, liée au regard de l'enfant. L'album se clôt par ailleurs sur une note amère : l'expropriation des personnages par une grande compagnie céréalière. *Le Temps de chien* évoque la dialectique du maître et de l'esclave, ainsi que la disparition du peuple indien. Et le contenu anti-nucléaire des *Eaux lourdes* n'a aucun besoin d'être souligné.

Derrière cette obsession vis-à-vis de l'injustice sociale, du racisme ou des problèmes environnementaux, se cache un auteur guetté, comme beaucoup d'humoristes, par la dépression, trouvant un exutoire dans la violence graphique et la pratique d'un humour tantôt tendre, tantôt noir.
Une méthode qui semble réussir à Larcenet, au regard du portrait qu'il livre de lui-même dans *Le Retour à la nature*. Loin du style « écorché vif » de la série d'albums autobiographiques évoquée plus haut, il y décrit sur un mode essentiellement humoristique son installation à la campagne. Nous y découvrons un « Larssinet » toujours angoissé (sa recherche d'un psy à la campagne donne lieu à plusieurs séquences hilarantes) et légèrement paranoïaque, mais ayant tourné la page de ses vieux démons.

Julien Bastide

– *Les Eaux lourdes* (*Les Entremondes* T. 2), avec Patrice Larcenet, Dargaud, coll. « Poisson Pilote ».
– *Le Temps de chien* (*Une aventure rocambolesque de Sigmund Freud*), Dargaud, coll. « Poisson Pilote ».
– *Le Jour des crapauds* (*Donjon Parade* T. 3), avec Joann Sfar et Lewis Trondheim, Delcourt, coll. « Humour de rire ».
– *La Jeunesse de Bill Baroud* (*Bill Baroud* T. 4), Fluide glacial.
– *La Vraie vie* (*Le Retour à la terre* T. 1) avec Jean-Yves Ferri, Dargaud, coll. « Poisson Pilote ».


MANU ?
LUI, ÇA VA... IL A DÉJA' AMÉNAGÉ SON COIN.

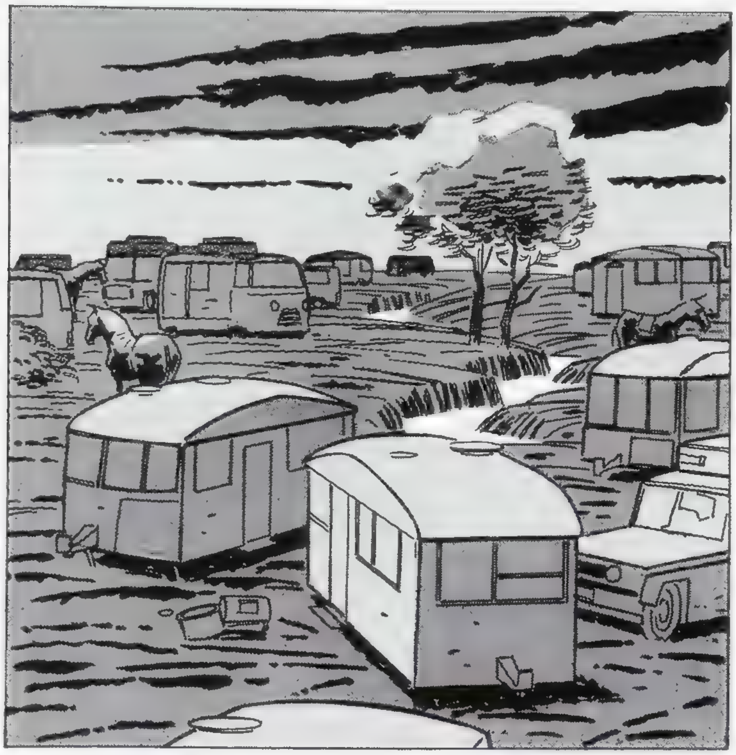
Le Retour à la terre, T. 1 : La vraie vie © Éd. Dargaud

Crise de conscience

J'ai entamé une seconde lecture du roman graphique de Nabiel Kanan *The Birthday Riots* dans le métro londonien, le 1er mai 2002, jour de grande manifestation des groupes anti-capitalistes, anti-fascistes, écologistes et anarchistes, avec tout le déploiement policier subséquent. J'ai achevé ma relecture deux jours plus tard, le lendemain d'élections dans le pays, soldées par une progression modeste mais indéniable – surtout dans les régions économiquement sinistrées ou à forte population immigrée – des votes en faveur du British National Party, connu pour ses thèses racistes.

Il n'est sans doute pas nécessaire de rappeler les événements que traversait la France à peu près au même moment, à la faveur des élections présidentielles. L'arrivée en seconde place de Le Pen au premier tour, et un choix final entre « le facho et le pourri », ainsi qu'on l'entendit scander dans la rue par ceux-là qui allaient voter Chirac comme le moindre de deux maux. Tandis qu'aux Pays-Bas, pays de tolérance, le flamboyant et gay candidat de l'extrême-droite, Pim Fortuyn, réunissait un grand nombre de suffrages sur ses thèses anti-immigration et anti-islamiques. Cette actualité convergente suggère qu'un vent insidieux de xénophobie et de préjugés raciaux souffle sur l'Europe ces temps-ci ; un tel contexte renforce l'impact d'une bande dessinée telle que *The Birthday Riots*, dont la lecture donne d'autant plus à réfléchir.

La place des sans-domicile fixe, des gitans et des gens du voyage en Grande-Bretagne est en effet au cœur du roman graphique de Nabiel Kanan – une œuvre inattendue après son précédent album, *Lost Girl*, le récit d'un été adolescent échappant à toute localisation géographique ou temporelle précise, qui avait valu à l'auteur une nomination au Will Eisner Award. Cette fois, les 60 pages de *The Birthday Riots* (*Riots* signifie « émeutes ») sont ancrées dans le contexte de la politique britannique contemporaine ; elles concernent la crise de conscience que cette politique suscite chez un homme et sa fille.



The Birthday Riots © NBM Publishing

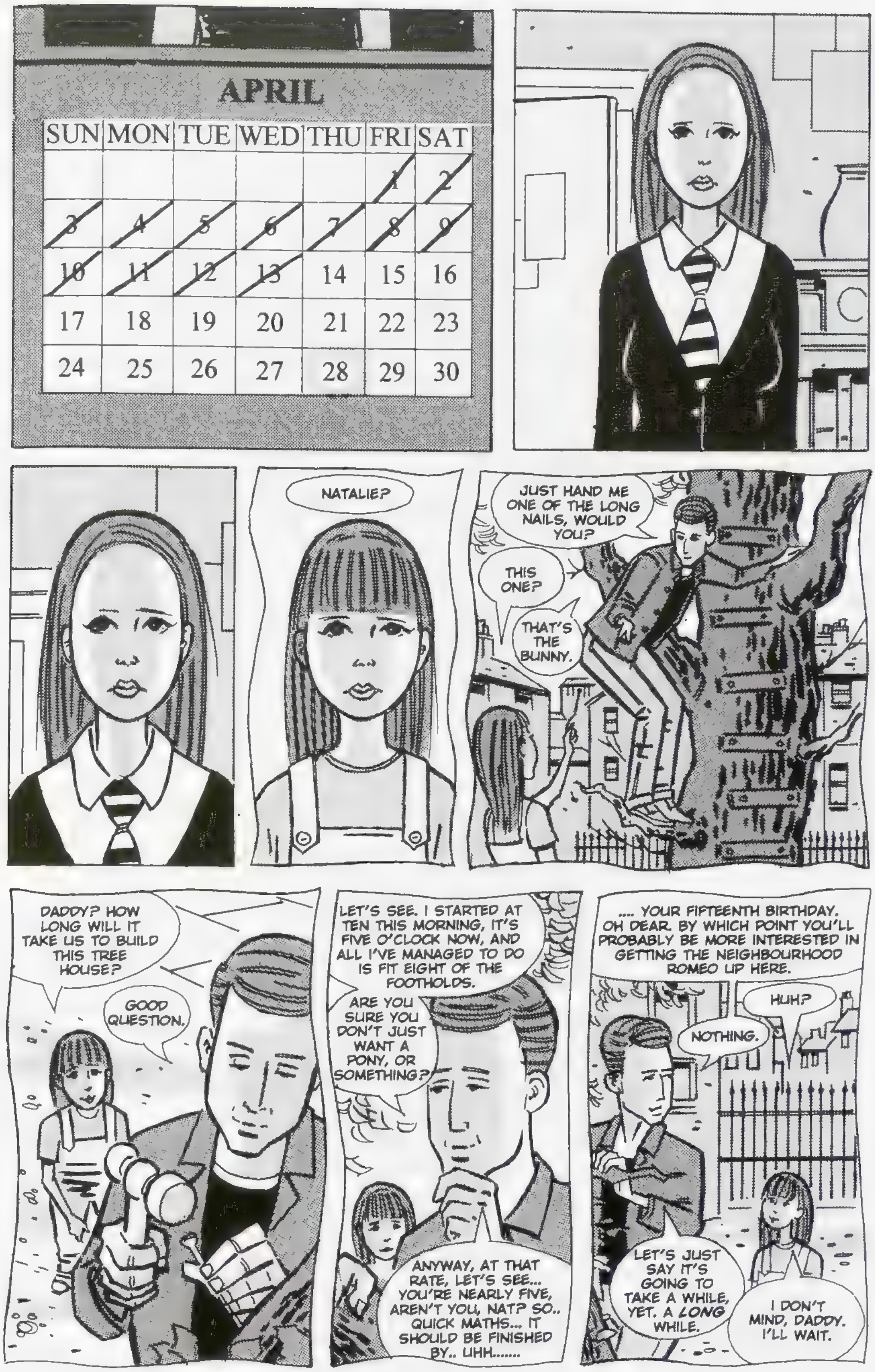
Max Collins, la quarantaine, marié, deux enfants, jouit d'un bon travail et d'une belle et grande maison à la campagne. Depuis dix ans, il est le conseiller d'un homme politique, Thom Conran, maintenant candidat indépendant à la Mairie de Londres. (Kanan a pris le parti très sage de ne pas identifier Conran à l'un des trois partis politiques dominants du pays : Conservateur, Travaillistes ou Libéraux. En faisant de son personnage un candidat indépendant, il convoque en outre le souvenir du charismatique Ken Livingstone, le maire actuel, qui obtint son mandat de cette façon.)

Collins, qui prend une part active dans la campagne de Conran, est persuadé que son candidat ne peut gagner qu'en se concentrant sur des questions d'intérêt local, comme l'amélioration des transports publics à Londres, en flattant l'égoïsme de la population et en leur promettant ce qu'ils veulent entendre. Collins soutient qu'il vaut mieux ignorer la question brûlante qui agite le pays, savoir la nouvelle législation qui interdit aux nomades et aux sans-abri de s'établir sur aucun terrain public ou privé, loi qui a provoqué des manifestations de rue et une grève de la faim. Mais ses convictions vont vaciller quand la réalité que cette loi concerne viendra en quelque sorte frapper à sa propre porte. Après avoir été déplacé plusieurs fois par la police, un groupe de gitans vient s'installer tout à côté de l'école de sa fille.

Il y a un mot, en anglais, pour définir quelqu'un comme Collins : il est un "Nimby", c'est-à-dire un homme qui est prêt à défendre certains droits aussi longtemps qu'il ne se trouve pas lui-même confronté aux conséquences. Quand les gitans sont une nouvelle fois priés de s'en aller, ils s'installent sur un terrain juste derrière chez lui. Max appelle le conseil municipal pour qu'on les déloge, mais ils sont encore là une semaine plus tard. Sa fille, Nathalie, va fêter ses quinze ans deux semaines plus tard, le 28 avril – en ouverture de chacune des trois parties du livre, on la voit rayer sur un calendrier les jours qui l'en rapprochent. Nat se lie d'amitié avec Jason, un jeune gitan arrivé dans sa classe, qui a été la cible de graffitis offensants et de brimades. Cette amitié se combine à son hostilité vis-à-vis de la nouvelle législation et creuse un fossé d'incompréhension entre elle et son père.

Le jour de son anniversaire surtout, elle est déçue par son attitude et s'enfuit de la maison pour gagner la ville. Kanan avait déjà démontré une sensibilité particulière pour les portraits d'adolescents perturbés, dans *Lost Girls* et même dans sa première série, *Exit*. Nat retourne jusqu'à la maison où elle avait grandi, et constate que son père, malgré ses promesses, n'avait jamais terminé de lui construire une cabane dans les arbres. Comme pour résumer le thème central de l'album, Nat déclare, à l'adresse d'un voisin : « *Je trouve que les gens devraient tenir les promesses qu'ils font, non ? Ils ne devraient pas oublier qui ils étaient et ce qui a été important pour eux, faire comme si ça n'avait jamais existé.* »

Max en vient à réaliser combien de promesses il n'a pas honorées : les pieux mensonges, les infidélités conjugales et les tentations, la maison dans l'arbre jamais achevée, et surtout la trahision de ses idéaux politiques. Après une dispute avec Nat à l'heure du petit déjeuner, c'est une véritable épiphanie qu'il vit lorsque, sur la route du bureau,


APRIL
SUN MON TUE WED THU FRI SAT
NATALIE?
JUST HAND ME ONE OF THE LONG NAILS, WOULD YOU?
THIS ONE?
THAT'S THE BUNNY.
DADDY? HOW LONG WILL IT TAKE US TO BUILD THIS TREE HOUSE?
GOOD QUESTION.
LET'S SEE. I STARTED AT TEN THIS MORNING, IT'S FIVE O'CLOCK NOW, AND ALL I'VE MANAGED TO DO IS FIT EIGHT OF THE FOOTHOLDS.
ARE YOU SURE YOU DON'T JUST WANT A PONY, OR SOMETHING?
ANYWAY, AT THAT RATE, LET'S SEE... YOU'RE NEARLY FIVE, AREN'T YOU, NAT? SO.. QUICK MATHS... IT SHOULD BE FINISHED BY.. UHH......
.... YOUR FIFTEENTH BIRTHDAY. OH DEAR. BY WHICH POINT YOU'LL PROBABLY BE MORE INTERESTED IN GETTING THE NEIGHBOURHOOD ROMEO UP HERE.
HUH?
NOTHING.
LET'S JUST SAY IT'S GOING TO TAKE A WHILE. YET. A LONG WHILE.
I DON'T MIND, DADDY. I'LL WAIT.

The Birthday Riots © NBM Publishing

il est apostrophé par des jeunes sans domicile qui font la manche, dont une fille de l'âge de Nathalie, si désespérée qu'elle est prête à lui vendre son corps. Max peut-il continuer à fermer les yeux sur cette réalité ? Kanan le montre debout, seul, sur fond de page blanche. Des *flashes-back* nous apprennent qu'il a eu naguère pour étudiant Troy Adams, l'activiste en train de se laisser volontairement mourir de faim, et qui mourra effectivement peu après pour ses idées, précisément à l'âge qu'avait Max quand il quitta l'enseignement des Sciences politiques pour s'occuper des campagnes électorales de Conran.

Kanan brosse le portrait touchant d'un homme placé face à lui-même, obligé de s'avouer qu'il a abandonné ses idéaux pour s'installer dans le confort et les compromis. En quoi il contraste avec le chef des gitans, lequel s'efforce de promouvoir le mythe de Rihlan, un site mégalithique recherché par les siens comme une sorte de « terre natale », à l'existence duquel il ne croit pas mais qui lui permet de gagner du temps, de surseoir à une nouvelle expulsion. Par une ironie du récit, Max a vu Rihlan près de chez lui, une seule fois, au cours d'une promenade matinale. Et même s'il n'en a plus retrouvé le chemin, il y croit. On ne racontera pas ici la conclusion de l'histoire, en forme de chemin de croix puis d'esquisse de rédemption pour Max. *The Birthday Riots* est en tout état de cause un livre qui mérite d'être relu, pour que toutes les nuances qu'il charrie prennent leur sens. Kanan excelle dans le dialogue, respectant les pauses, les hésitations, les particularismes de la langue naturelle ; il rend très bien aussi les interactions physiques et ses expressions physionomiques sont éloquentes, quoique le plus souvent non mélodramatiques et volontairement atténuées. C'est un livre qui démontre la maîtrise que l'auteur a désormais acquise de tous les éléments qui composent le vocabulaire de la bande dessinée.

Nabiel Kanan est un jeune auteur britannique qui vit à Derby, dans les Midlands, gagnant sa vie dans l'illustration commerciale. Il joue (mal) de la guitare et ne donne pas d'interview, préférant laisser son travail parler pour lui. Lorsque je l'ai rencontré, intrigué par l'origine de son nom, j'ai appris qu'il avait un père palestinien. Ce *background* ne laisse pas de jeter un éclairage intéressant sur son œuvre, en particulier sur le thème des gitans à la recherche de leur patrie mythique.

Paul Gravett
(traduit de l'anglais par
Thierry Groensteen)

Nabiel Kanan
The Birthday Riots
NBM, "Comics Lit", New York,
$ 14,95 ; ISBN 1-56163-299-6

Impénétrable dessein

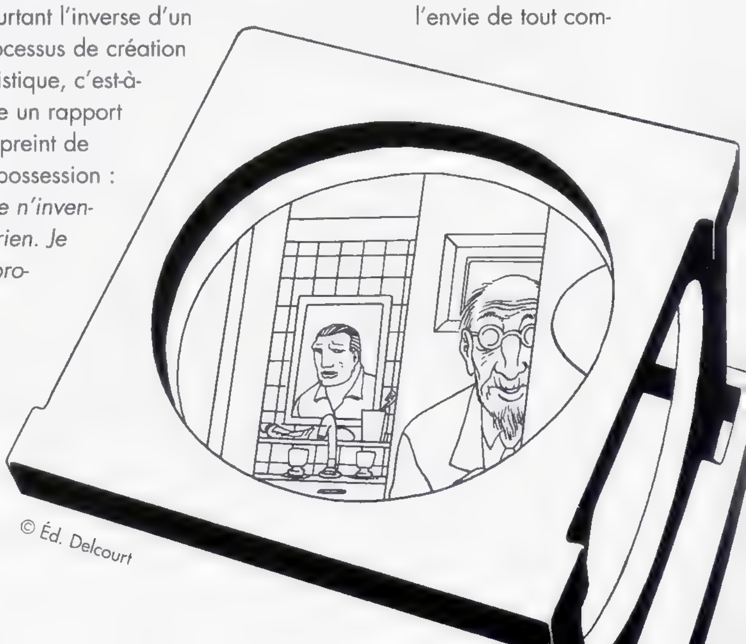
Que ne va-t-on parfois jusqu'à confier au dessin ? Que de secrets, que de mystères, que d'énigmes les méandres de ses surfaces ne contiennent-ils pas sans même que l'on en ait souvent la moindre idée ? Vers quels franchissements de limites, vers quels extrêmes le dessin peut-il nous entraîner pour peu que nous nous abandonnions à l'extravagance de ses élaborations plastiques ? Riche de toutes ces interrogations comme de tant d'autres, et à tous égards différent de l'écriture, le graphisme pictural – pourtant à la base de la bande dessinée – est rarement l'objet d'une incursion thématique propre. C'est ce vertige du « sens caché » dans le matériau pictural lui-même que Marc-Antoine Mathieu a choisi d'explorer dans l'album au titre étrangement dénotatif : *Le Dessin*, une œuvre certes isolée en tant que telle, puisqu'étrangère à toute suite, mais que l'on reconnaît tout de même comme un pendant au reste de sa production, ne serait-ce que par l'omniprésence du thème de l'autoréflexivité.

Sans jamais perdre de vue les préoccupations d'un conteur d'histoires – d'abord pour ce simple plaisir qui lui tient fort à cœur –, Mathieu n'a de cesse d'aller toujours plus avant dans cette zone assurément excentrique du rejet d'une logique strictement mimétique ou du repliement de l'œuvre sur ses propres gestes de fermeture. Toutefois, pareil jeu sur le « médium » pourrait n'offrir qu'un intérêt passablement superficiel s'il n'était soutenu par une inventivité dont on peut dire qu'elle caractérise depuis le début la démarche de Mathieu. À cet égard, l'originalité et l'indéniable pouvoir d'attraction de son nouvel album tiennent pour une part considérable dans le fait que le vertige ici exposé s'étaie sur le moteur par excellence de la création artistique : une *mécanique obsessionnelle* puissamment déployée dans la structure même de l'œuvre. Pour donner une idée de la manière dont *Le Dessin* plonge avec bonheur dans l'exaltation spéculative sous toutes ses formes, il n'est sans doute pas inutile d'en évoquer les grandes lignes.

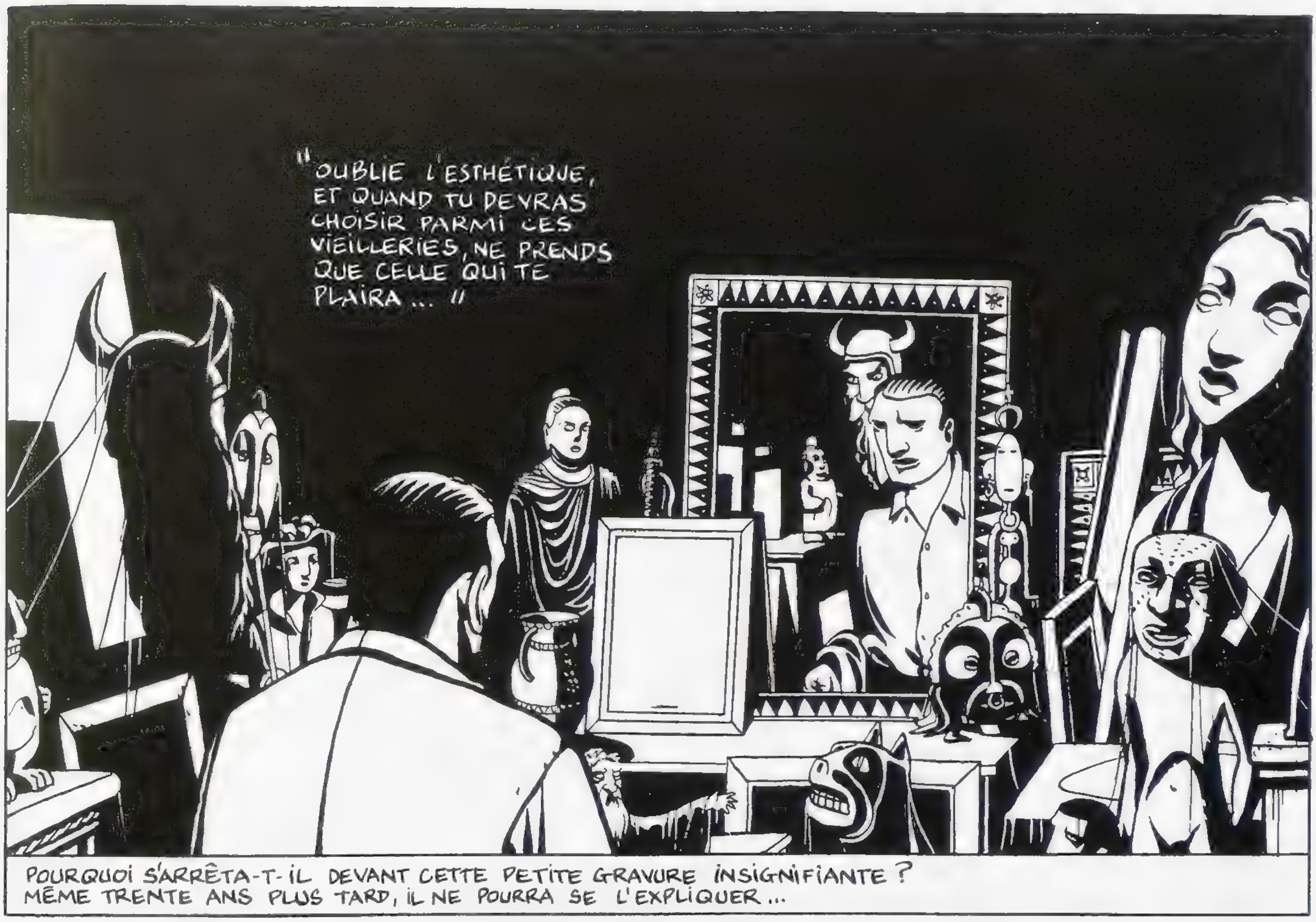
Émile, le dessinateur et protagoniste de cette histoire, perd un ami très cher, Édouard, véritable *alter ego* avec lequel il a, lit-on, partagé d'irremplaçables « *promenades discursives sur le sens de l'art ou [d]es controverses insensées sur les qualités comparées du mystère et de l'énigme.* » Cette disparition l'affecte au point de l'anéantir presque et de le laisser tout seul « *face à une page blanche* ». Peu de temps après, et à son plus grand étonnement, une lettre posthume – accompagnée d'une clé – émanant d'Édouard l'enjoint de se rendre à l'entrepôt où ce dernier avait amassé au long de son existence une quantité innombrable d'œuvres « *renfermant les spécimens de tous les arts de l'humanité.* » Invité à choisir dans ce fatras un souvenir de l'ami perdu qui rende sa présence « *toujours aussi proche* », il jette finalement son dévolu sur une « *petite gravure insignifiante* » qui va se révéler dans la suite du récit bien autrement déterminante pour lui.

C'est bien peu dire d'ailleurs de cette gravure qu'elle provoque l'effet quasi sismique d'une révélation chez Émile, tant sa vie et son œuvre s'en trouvent dès lors à jamais bouleversées. D'emblée représentée comme une surface absolument vierge la première fois qu'elle apparaît dans l'album (p. 13 – mais également sur le dessin de couverture où elle semble au surplus pourvue de singulières propriétés de réflexion…), on la verra dans un premier temps nourrir de ses traits extraordinairement ténus la curiosité d'Émile, et devenir ensuite l'unique ressort d'une créativité semble-t-il retrouvée. En effet, sitôt qu'il entre en possession du dessin d'Édouard, Émile l'imagine doté d'une profondeur insondable, qu'il n'aura de cesse de fouiller en s'acharnant, avec une obstination de tous les instants, à en agrandir et reproduire les moindres détails. L'agitation esthétique qui l'accapare alors, telle une fièvre sans remède, devient le pôle central et exclusif de sa vie, au point qu'« *Il lui suffi[t] d'entrer dans le dessin pour aller à la rencontre du monde.* » En fait, cette idée d'une « irruption » dans le dessin prend un tour rien de moins que littéral, comme cela arrive souvent pour notre plus grand ravissement dans les bandes dessinées de Mathieu. Et c'est ici sans doute que le récit atteint son moment le plus envoûtant, car le DESTIN (chapitre deux) d'Émile prend très exactement forme à travers le DESSIN (chapitre un) d'Édouard, l'invraisemblable activité réflexive (dans tous les sens du terme évidemment) à laquelle il se voue équivalant à un acte d'appropriation et de création, curieusement endossé par lui en des termes qui évoquent pourtant l'inverse d'un processus de création artistique, c'est-à-dire un rapport empreint de dépossession : « *Je n'invente rien. Je reproduis…* » répond-il laconiquement aux exégètes fascinés par la puissance et la fertilité de sa production. Mais le décryptage n'est-il pas aussi invention ?

Si l'on veut bien prendre un peu de distance par rapport à l'anecdote de cette réalisation beaucoup plus impressionnante qu'elle peut le sembler à première vue, il devient clair que la rencontre avec l'œuvre artistique – ici doublement thématisée et représentée par le dessin d'Édouard et l'incommensurable scénographie qu'en tire Émile – y joue le rôle d'une troublante traversée du miroir à travers laquelle celui ou celle qui se livre corps et âme à ce tête-à-tête esthétique accepte aussi en quelque sorte de perdre son identité et de se fondre dans l'identité nouvelle qui lui est proposée sur le mode d'une perception et d'une interprétation du monde tout aussi enveloppantes l'une que l'autre. Du point de vue d'Émile, la gravure d'Édouard a ce pouvoir de lui permettre de réinventer le monde et le défi posé par sa « compréhension » entraîne à la fois un flottement identitaire et une irrépressible poussée créative. Comme dans le reste de l'œuvre de Mathieu, nous avons affaire à un personnage kafkaïen aux prises avec des problèmes insolubles d'interprétation du monde, qui y perd jusqu'à son identité. À ses yeux, l'obsession interprétative, l'envie de tout com-



© Éd. Delcourt


"OUBLIE L'ESTHÉTIQUE, ET QUAND TU DEVRAS CHOISIR PARMI CES VIEILLERIES, NE PRENDS QUE CELLE QUI TE PLAIRA ... "
POURQUOI S'ARRÊTA-T-IL DEVANT CETTE PETITE GRAVURE INSIGNIFIANTE ? MÊME TRENTE ANS PLUS TARD, IL NE POURRA SE L'EXPLIQUER ...

© Éd. Delcourt

prendre de l'œuvre léguée par son ami apparaît comme l'ultime sursaut de vie… Bien illusoire hélas, car son être est déchiré au point de ne pas même entrevoir le caractère déterminant de son propre geste créateur dans ce labeur de déchiffrement auquel il voue l'énergie du désespoir. Pour le lecteur toutefois, qui n'épouse jamais totalement le point de vue du protagoniste dans cet univers fort complexe, ce qui compte dans la représentation de cette étonnante obsession interprétative, c'est moins l'aboutissement attendu (le fin mot de l'histoire, pourrait-on dire…) que le détail pur et magnifique de ce qu'il donne à voir tout le long du processus. Et qui sait, là réside peut-être le salut pour l'artiste ?

On voit ainsi se superposer à la problématique de la réflexivité une autre problématique, plus philosophique ou plus métaphysique pourrait-on dire, celle du don artistique, entendu aussi bien dans le sens de l'aptitude particulière du créateur que dans celui du geste d'offrande que constitue la fabrication et la mise en circulation de toute œuvre artistique. C'est à cela précisément que fait allusion le troisième et dernier chapitre du *Dessin* – peut-être le moins convaincant à cause d'un dénouement par trop clôturant qu'il vaut mieux tout de même ne pas dévoiler ici. Par le biais d'un ingénieux glissement de la forme vers le fond, c'est le DESSEIN (chapitre trois) de l'œuvre – qu'Émile croit toujours ne devoir qu'à la seule volonté d'Édouard – qui devient son nouvel enjeu obsessionnel, comme aussi d'ailleurs celui du lecteur, pour peu qu'il se prenne au jeu d'une quête au modèle presque policier. À l'inépuisable prospection du matériau pictural qui alimentait jusqu'alors le récit s'ajoute l'ambition dévorante de son élucidation. Mais de quelle mystérieuse clé herméneutique Édouard a-t-il voulu doter son offrande à Émile ? Est-ce le don même du génie artistique ou un simple élan créateur qu'il a voulu lui transmettre à travers cette anodine gravure ? Toute cette folie interprétative prenant pour topique la voûte céleste n'est-elle que le fruit de l'imagination d'Émile ? Quelle responsabilité Édouard a-t-il vis-à-vis de l'œuvre d'Émile ? Qui donc d'Édouard ou d'Émile est le véritable signataire de l'œuvre exposée « *en fragments dans le monde entier, sous la forme d'un gigantesque puzzle* » ? Autant de questions qui demeurent en suspens, comme l'est toujours du reste le sens d'une œuvre digne de ce nom. La lecture achevée (ou indéfiniment reprise, cela n'a guère d'importance), on ne pourra jamais avoir la certitude qu'il s'agit en l'occurrence d'un cas de « sérendipité »[1] plutôt que d'une démarche sciemment organisée de legs, en particulier à cause de cette phrase franchement énigmatique contenue dans la missive posthume d'Édouard : « *Oublie l'esthétique, et quand tu devras choisir parmi ces vieilleries, ne prends que celle qui te plaira : ton choix sera aussi le mien*[2]. » Renvoyés l'un face à l'autre, le donateur et le « donataire » ne font peut-être qu'un dans cette fascinante rêverie sur la pratique du dessin.

Jacques Samson

Marc-Antoine Mathieu, *Le Dessin*, éd. Delcourt, 44 p. n. et b. et coul., 12, 50 euros.

---

1. D'après le mot anglais « *serendipity* » signifiant la découverte de quelque chose qu'on ne cherchait pas, mais qui nous importe et nous gratifie ; en un sens, on pourrait voir dans la « sérendipité » l'effet d'un hasard disons quelque peu « attendu ».

2. Lettre d'Édouard à Émile, *Le Dessin*, quatrième de couverture et p. 10.

Résurrection

Il y eut d'abord ce peintre dont il se souvient avoir lu le faire-part de décès dans un quotidien mais que son meilleur ami prétend avoir croisé il y a peu. Puis, ce fut cet écrivain dont il ne sait plus par quel biais la nouvelle de la mort lui est parvenue, mais qu'il a depuis rencontré dans la rue.

« *Pendant un moment, je me suis dit que c'était moi qui était mort, comme ça, sans m'en rendre compte* ». Aloys Clark, accoudé au comptoir d'un bistrot, ne croit pas si bien dire. D'ailleurs, son père, alité à l'hôpital, le lui rappelait à chacune de ses visites, se lamentant d'avoir à converser avec son fantôme. Comme le vieil homme n'avait plus toute sa tête, son fils n'y avait guère prêté attention. Pas plus d'ailleurs qu'à la manière dont des proches s'adressaient à lui, l'un lui laissant un message sur répondeur commençant par « (...) *je me demandais si tu n'étais pas mort...* », l'autre le saluant par un « *Ça fait plaisir de croiser un revenant* ».

« *Je voulais aborder le thème de la mort, en montrant comment, à la suite de la disparition de proches, on pouvait avoir l'impression de voir des morts partout.* » déclare Jean-Claude Denis. À partir de ce point de départ s'élabore une histoire un peu différente, où le personnage principal est assurément mort. Pas physiquement, mais affectivement et socialement. Cet écrivain, solitaire et en panne d'inspiration, qui n'a « *jamais rencontré de véritable succès* », réduit à faire des conférences auxquelles il ne croit plus, finit un jour par craquer devant son auditoire. À son retour, il découvre par hasard dans sa bibliothèque un court roman dont il n'a aucun souvenir, *Le Coucou*, dans lequel un jeune homme s'incruste dans la vie des autres, à l'image de l'oiseau réputé pour squatter le nid de ses congénères. Aloys Clark décide alors de suivre le parcours géographique décrit dans cette autofiction. Ce faisant, en rompant brutalement avec son (in)existence passée, il amorce son retour à la vie.

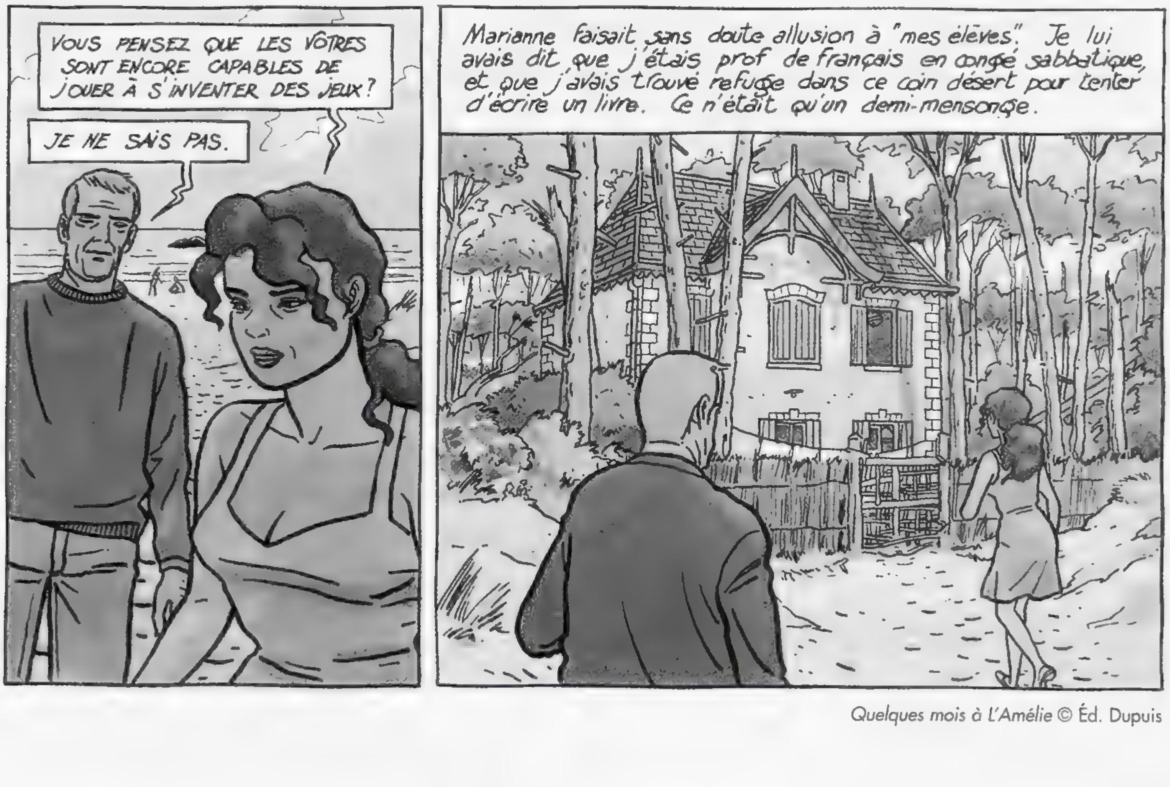
La proximité entre Jean-Claude Denis et son personnage (âge, milieu social, etc.) est trop évidente pour qu'il soit besoin de s'y appesantir. Le dessinateur avait déjà pourvu Luc Leroi, son héros fétiche, de quelques-uns de ses propres traits de caractère, sans pour autant en faire un double de lui-même, un peu à la manière distanciée d'un Woody Allen. Dans *L'Ombre aux tableaux*, le comique disparaissait pour laisser place à un ton plus grave. *Quelques mois à l'Amélie* s'inscrit dans cette lignée, encore que l'aspect sombre qui domine au début laisse place à une éclaircie des sentiments qui s'incarne jusque dans la mise en couleur. C'est une œuvre habilement construite, qui témoigne d'une grande maturité. Pour preuve, la scène d'amour avec une personne pour qui Aloys éprouve du désir depuis plus de 20 pages et qui n'occupe guère que 2/5^e de strip, soit deux cases, l'une où la jeune femme commence à se déshabiller, l'autre où l'on aperçoit son visage et son sein gauche. Nul doute qu'un dessinateur moins expérimenté n'aurait su briller par tant de justesse et de retenue.

Il existe finalement assez peu d'exemples de traitement romanesque du quotidien, les grandes réussites comme *Le Cahier bleu* de Juillard ou le *Monsieur Jean* de Dupuy et Berberian n'ayant pas suscité beaucoup d'épigones. Le mot « romanesque » est ici employé dans un sens très particulier qui accorde une grande place aux sentiments, et en particulier aux sentiments amoureux. Mais on pourrait l'entendre également comme s'apparentant à l'univers du roman puisque de nombreux récitatifs ont une forte consonance littéraire.

De ce fait, on ne s'étonne qu'à moitié que Jean-Claude Denis ait eu envie d'écrire un roman en parallèle, dans lequel il relate les mêmes faits avec plus de détails. Sa lecture, loin de générer un sentiment de répétition et d'ennui pour cause de déjà-vu, ou plus exactement de déjà-su, n'aboutit qu'à renforcer le plaisir éprouvé à la découverte de la version bande dessinée.

Détail amusant, il y a plus de dix ans, les rédacteurs de la revue *PLG* achevaient leur entretien avec Jean-Claude Denis sur la question de l'adaptation, et l'un d'eux risquait cette étrange idée d'une bande dessinée adaptée en roman. L'auteur avait alors exprimé un doute sur l'intérêt du procédé. Au vu de cette adaptation, il a eu parfaitement raison de ne pas s'enfermer dans sa position initiale, nous rappelant salutairement que les généralités, mêmes énoncées avec bon sens, ne valent pas grand chose au regard des œuvres.

Evariste Blanchet


VOUS PENSEZ QUE LES VÔTRES SONT ENCORE CAPABLES DE JOUER À S'INVENTER DES JEUX?
JE NE SAIS PAS.
Marianne faisait sans doute allusion à "mes élèves". Je lui avais dit que j'étais prof de français en congé sabbatique, et que j'avais trouvé refuge dans ce coin désert pour tenter d'écrire un livre. Ce n'était qu'un demi-mensonge.

Quelques mois à L'Amélie © Éd. Dupuis

Jean-Claude Denis
Quelques mois à l'Amélie
– La bande dessinée :
éd. Dupuis, « Air libre »,
72 p. couleur, 12,35 euros.
– Le roman : éd. PLG, 220 p.,
15 euros. ISBN 2-9515578-4-1

Blutch en court et en long

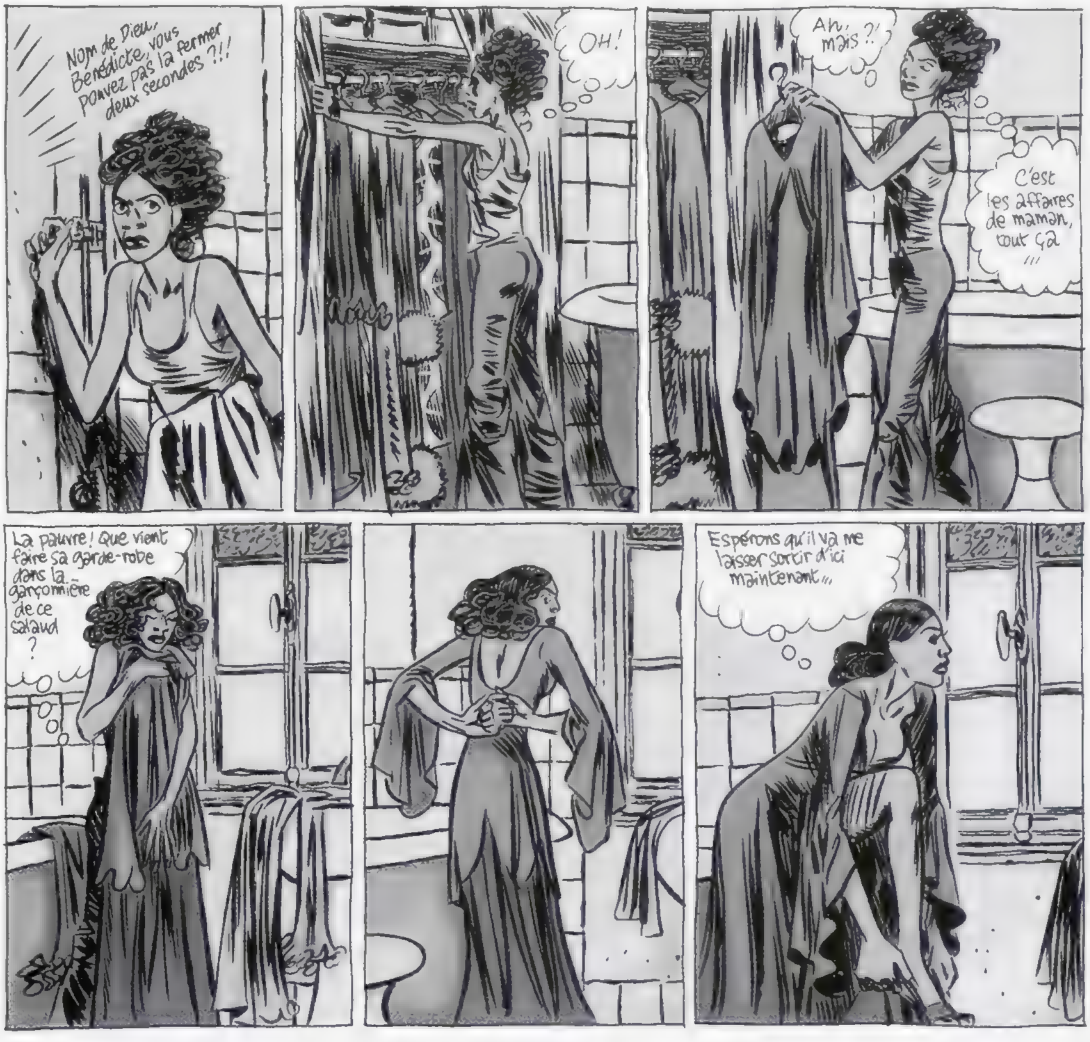
Il ne fait aucun doute que Blutch est l'un des auteurs les plus doués de sa génération, l'un de ceux qui n'a cessé de nous impressionner, ces dix dernières années, par sa virtuosité graphique, l'étendue de son registre, l'oscillation constante de son inspiration entre humour et poésie[1]. *Vitesse moderne*, son premier album à l'enseigne d'une grande maison, pour la première fois en couleurs, et de surcroît long de 80 pages, s'annonçait comme son œuvre maîtresse. De fait, Blutch n'a jamais paru aussi libre qu'ici, lui qui a souvent dû respecter le cadre contraignant des formats courts imposés par *Fluide glacial*. Or voici que l'ouvrage nous déçoit, et que son échec relatif semble la conséquence directe de cette liberté absolue offerte à l'auteur. Lola, danseuse contemporaine à la « beauté sombre quasi tropicale », est épiée aux jumelles par une jeune femme qui, ayant à son actif deux ou trois livres alimentaires, rêve d'écrire un grand roman dont Lola serait le sujet. Liées par une relation faite d'attirance, d'envie et d'exaspération, les deux femmes voient soudain le cours d'une journée ordinaire basculer, non dans le romanesque, mais dans une sorte de folie hallucinatoire. Elles croisent d'improbables personnages (célèbres comme Omar Sharif, fictif comme le père de Lola, à la sexualité quelque peu extravagante, et que sa propre fille hésite à reconnaître), s'invitent dans des soirées décadentes, déambulent dans un Paris tantôt plongé dans l'obscurité et le silence, tantôt noyé sous les eaux…

Ce qui séduit dans *Vitesse moderne* (pourquoi ce titre ?), au-delà des qualités de vie et de vérité que l'on connaît au dessin de Blutch, c'est l'audace d'une construction narrative qui emprunte davantage aux conventions théâtrales (et bien sûr à la logique du rêve) qu'à celles de la bande dessinée. Ici, chaque porte qui s'ouvre donne accès à un monde inconnu, prélude à des retrouvailles insoupçonnables, à des changements de décor et d'emploi. Mais cette intéressante mécanique nous a semblé n'être qu'au service d'elle-même, et se perpétuer sans véritable nécessité jusqu'à une fin arbitraire. Il y a du Godard dans cette esthétique du collage et de la citation, du David Lynch dans cette volonté d'égarer le public dans les méandres d'un récit à tiroirs ; Blutch ne déclarait-il pas récemment : « *Dès l'école, tout doit être expliqué et formulable. Il n'y a pas de place pour la marge et l'inconnu. C'est la dictature du "Qu'est-ce que ça veut dire ?!" Et ça m'énerve !* »[2] À trop vouloir surprendre, l'auteur de *Peplum* et de *Blotch le roi de Paris* a probablement manqué son rendez-vous avec le thème majeur qui irrigue son dernier livre (par où il rejoint aussi le film de Kubrick *Eyes wide shut*), celui de l'inquiétude sexuelle.

On prendra plus facilement son plaisir de lecteur dans la compilation proposée par Cornelius sous le titre *Mish Mash*. Seize récits complets publiés de 1992 à 2002 dans *Fluide glacial*, *Lapin*, *(À suivre)* et *Spirou* s'y côtoient, déployant toutes les facettes du formidable talent de conteur de Blutch. Son art de planter un décor historique criant de vérité, d'imposer un personnage en deux attitudes, de moduler le régime de son trait pour épouser toutes les inflexions de ton du récit fait merveille dans le format court. Il est frappant de constater que son aisance graphique était déjà confondante il y a dix ans, synthèse parfaite de l'illustration élégante et de la caricature triviale. *Mish Mash* exhume en outre les deux planches de 1995 dans lesquelles, cinq ans avant qu'une série lui soit dédiée, apparut le personnage de Blotch, sans doute la meilleure création, à ce jour, de son quasi-homonyme.

Thierry Groensteen

Blutch
– *Vitesse moderne*, éd. Dupuis, "Aire libre", 80 p. coul., 12,50 euros.
– *Mish Mash*, éd. Cornelius, "Solange", 120 p. n et b, 21 euros.


Nom de Dieu, Benédicte, vous pouvez pas la fermer deux secondes ?!!
OH!
Ah, mais ?!
C'est les affaires de maman, tout ça ///
La pauvre ! Que vient faire sa garde-robe dans la garçonnière de ce salaud ?
Espérons qu'il va me laisser sortir d'ici maintenant…

Vitesse moderne © Éd. Dupuis

---

[1] Lire « Blutch : thème et variations » dans *9e Art* n° 2, p. 118-119.

[2] *Télérama* n° 2656, 6/11/2002, p. 66.

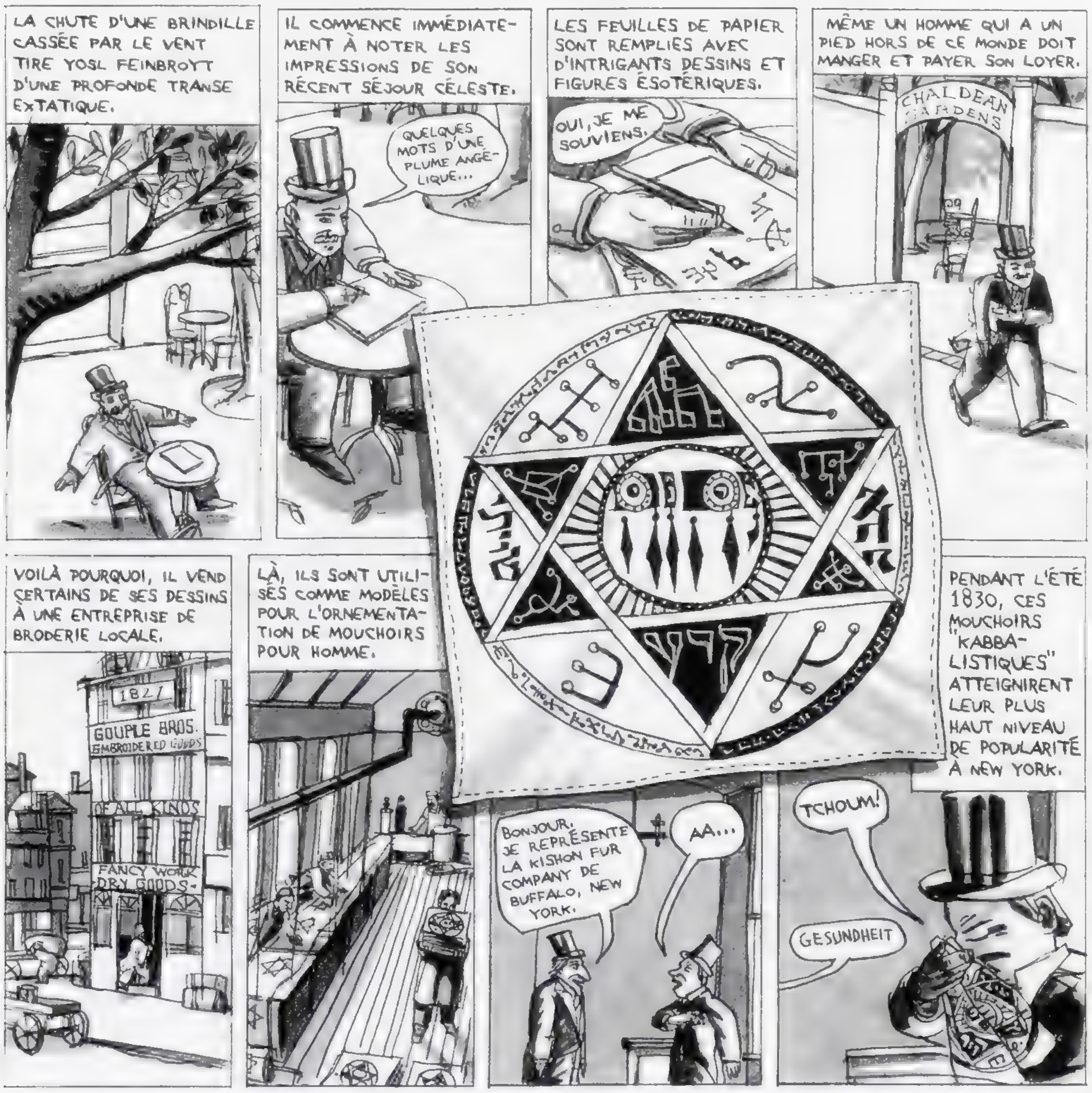
Magie de l'errance

Il est des œuvres qui se méritent. Entendons par là qu'il est des œuvres qui ne se donnent pas aisément à lire, qui se refusent même le temps d'une première lecture, des œuvres qu'il faut donc avoir la patience d'apprivoiser. Mais lorsqu'elles s'offrent enfin, le bonheur qui en résulte met longtemps à se dissiper. Il est rare qu'une bande dessinée précise soit de cet ordre. On peut être sensible au style d'un dessinateur et à son univers, mais qu'un album unique, sans héros particulier, sans suite prévisible, procure un tel sentiment de reconnaissance envers son auteur justifie qu'on cherche une explication. *Le Juif de New York* de Ben Katchor est une œuvre majeure dans l'histoire de la bande dessinée, l'une de celles qui permet de voir en la bédéphilie autre chose qu'une simple passion « adulescente », ce à quoi trop souvent elle semble aujourd'hui vouloir se réduire.

Il ne s'agira pas ici d'analyser le contenu d'un tel album (cf. sur ce point notre article « Une Fantasmagorie uchronique », in *La Diaspora des bulles* à paraître chez Vertige Graphic). Ce qui retiendra plutôt l'attention, c'est tout ce qui fait de cette œuvre une création à part, insolite, non pas sans lien avec une certaine histoire de la bande dessinée américaine, mais sans véritable précédent même chez l'auteur Ben Katchor – dont le *Julius Knipl* avait été chroniqué dans le n°2 de *9ᵉ Art.* Contrairement à ce dernier ouvrage, le nouveau livre de Katchor, de format carré, ne présente aucune illustration en couverture et sa sobriété ne laisse en rien présager qu'il puisse s'agir d'une bande dessinée. À vrai dire, son apparence est pure indétermination. Il pourrait s'agir d'un recueil de croquis, voir d'un simple agenda aux allures rétro. Et même une fois ouvert, le doute subsiste. Certes des séquences de vignettes sont bien là qui s'alignent, mais l'insertion de (faux) documents qui miment l'authentique conduit à s'interroger sur le véritable statut de ce qui se présente ainsi à notre regard.

Le Juif de New York est une œuvre qui sans cesse se dérobe. Son titre même fait problème, puisqu'il s'agit tout autant du nom d'une pièce de théâtre dont la représentation est un des éléments de l'intrigue. Ou plutôt des intrigues, car il en est de multiples, apparemment distinctes avant de se confondre. Cette pièce a pour sujet la vie du Major Noah, seul personnage historique, mais dès lors rendu fictionnel et en ce sens emblématique même s'il n'est qu'entrevu. Les protagonistes d'ailleurs sont nombreux, et, dans un premier temps, pas toujours facilement identifiables. Beaucoup périront. Plusieurs débarquent à l'improviste et au sens littéral du terme (l'un d'eux sort même de l'eau avant d'y retourner). L'album est tissé d'anachronismes, de paradoxes, de faux-semblants. Des faits vrais ajoutent à l'illusion de l'ensemble en paraissant confirmer une réalité qui n'est que pur imaginaire. Jamais peut-être une œuvre n'a poussé aussi loin et de manière aussi subtile le jeu sur l'entrecroisement des apparences et la multiplication des plans de narration qui se répondent en développant des thèmes identiques et pourtant soumis à des variations qui ouvrent de nouvelles perspectives. Et c'est bien là le miracle d'une telle bande dessinée, elle est multiple dans sa cohérence et chaque nouvelle lecture est l'occasion de nouvelles découvertes et d'un nouvel enrichissement.

Jean-Claude Glasser


LA CHUTE D'UNE BRINDILLE CASSÉE PAR LE VENT TIRE YOSL FEINBROYT D'UNE PROFONDE TRANSE EXTATIQUE.
IL COMMENCE IMMÉDIATEMENT À NOTER LES IMPRESSIONS DE SON RÉCENT SÉJOUR CÉLESTE.
QUELQUES MOTS D'UNE PLUME ANGÉLIQUE...
LES FEUILLES DE PAPIER SONT REMPLIES AVEC D'INTRIGANTS DESSINS ET FIGURES ÉSOTÉRIQUES.
OUI, JE ME SOUVIENS.
MÊME UN HOMME QUI A UN PIED HORS DE CE MONDE DOIT MANGER ET PAYER SON LOYER.
CHALDEAN GARDENS
VOILÀ POURQUOI, IL VEND CERTAINS DE SES DESSINS À UNE ENTREPRISE DE BRODERIE LOCALE.
1827
GOUPLE BROS. EMBROIDERED GOODS
ALL KINDS
FANCY WORK DRY GOODS
LÀ, ILS SONT UTILISÉS COMME MODÈLES POUR L'ORNEMENTATION DE MOUCHOIRS POUR HOMME.
BONJOUR, JE REPRÉSENTE LA KISHON FUR COMPANY DE BUFFALO, NEW YORK.
AA...
PENDANT L'ÉTÉ 1830, CES MOUCHOIRS "KABBALISTIQUES" ATTEIGNIRENT LEUR PLUS HAUT NIVEAU DE POPULARITÉ À NEW YORK.
TCHOUM!
GESUNDHEIT

Le Juif de New York © Éd. Amok

Ben Katchor
Le Juif de New York
Éd. Amok, 98 p. n et b,
20 euros. ISBN 2-911842-69-3.

L'étrange cas Céfalus

De Ludovic Debeurme, on avait remarqué le court récit publié dans le *Comix 2000* de l'Association, puis les illustrations d'une récente adaptation pour la jeunesse de *L'Étrange Cas du Dr Jekyll et de Mr Hyde*[1]. *Céfalus*, son premier album de bande dessinée, est un coup de maître qui impose d'emblée un univers graphique à la poésie insolite, riche en figures marquantes.

L'album s'ouvre sur un suicide. Sautant du haut d'une falaise, un homme s'écrase au sol. Mais son double se relève et, bien décidé à connaître les causes de cet acte, emporte avec lui la tête du corps inanimé. Après avoir fait la connaissance d'un curieux Pinocchio, il croit trouver de l'aide auprès du Dr Kru. Mais celui-ci lui greffe la tête coupée à côté de la sienne. Incarnation vivante de sa propre schizophrénie, l'homme bicéphale devient la proie de bourgeois lubriques qui finissent par le castrer. Blessé, humilié, il n'a d'autre choix que de devenir une des attractions de la foire aux monstres du Dr Kru… Dès les premières pages, *Céfalus* accumule fausses pistes et déviations, défiant l'interprétation : le personnage erre-t-il dans le monde des morts ou dans ses propres cauchemars ?

L'univers créé par Debeurme évoque en effet la logique du rêve – entre bizarrerie et banalité du quotidien –, mais aussi les contes pour enfants, dont il retrouve la brutalité symbolique. Sauf qu'ici, Pinocchio, adepte du sadomasochisme, se sert de son nez comme d'un sexe…

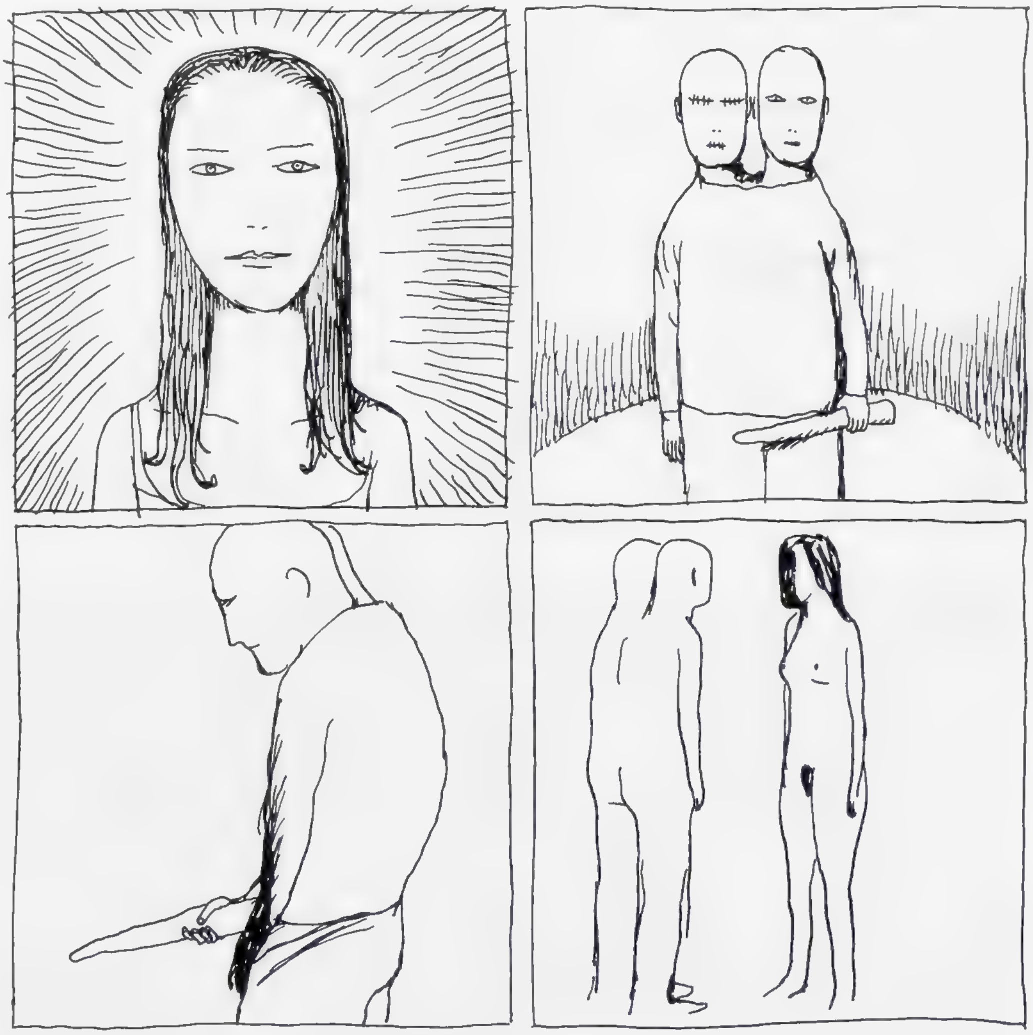
Céfalus donne avant tout libre cours à l'imaginaire singulier de son auteur. Le récit, que l'on devine semi-improvisé, fait alterner ellipses brusques et séquences dilatées, empruntant différents modes de narration : récitatifs à la première ou la deuxième personne, apartés (« L'histoire de frère John »), brochure médicale (« L'opération du Dr Kru »), affiches, ou même interventions d'un narrateur. Cette partition libre, flottante et fondamentalement instinctive, permet à Debeurme de concrétiser graphiquement ses visions : le trait spontané, viscéral de l'auteur, proche de l'esquisse, fait littéralement jaillir sur la page son univers intérieur. *Céfalus* est le produit d'une forme d'écriture avant tout visuelle – qui rappelle le meilleur Moebius –, dans laquelle le récit se subordonne aux images issues de l'inconscient de l'auteur.

Debeurme précise toutefois ses intentions dans la seconde partie de l'histoire, qui gagne ainsi une cohérence. Après la déchéance, la renaissance : l'homme bicéphale trouve la paix auprès de Sainte Lucie, jeune femme énucléée, également pensionnaire du Dr Kru. Se libérant de l'emprise du Docteur, il recouvre son sexe et s'envole avec Lucie du haut du cirque, dans une séquence qui fait écho à son suicide. Le cauchemar devient rêve idyllique, et l'obscénité du début fait place à des images d'une grande pureté romantique. Telle cette rivière de larmes dans laquelle se fond Lucie, permettant ainsi à son amant de retourner vers sa réalité. Réconcilié avec lui-même, l'homme voit en effet l'une de ses têtes se rétracter et peut commencer une nouvelle vie.

Voyage initiatique, parabole sur l'épanouissement, ou encore conte métaphysique ? *Céfalus* est tout cela à la fois, mais aussi un poème graphique, collage – à l'image de son titre – d'univers, d'atmosphères et de motifs, produisant des visions puissamment évocatrices. Ludovic Debeurme a l'étoffe des grands créateurs d'images, avançant, tel un funambule, sur la corde raide de ses fantasmes avec autant d'audace que de grâce.

Julien Bastide

Ludovic Debeurme, *Céfalus*, éd. Cornélius, coll. "Pierre", n.p., 20 euros.



Céfalus © Éd. Cornélius

---

[1] *L'étrange cas du Dr Jekyll et de Mr Hyde*, de Robert Louis Stevenson, adapté par Luc Lefort, illustré par Ludovic Debeurme, Nathan jeunesse, 2001.

Duba est venu

Peu nombreux sont les textes écrits pour la scène qui ont été transposés en bande dessinée. Les réussites sont encore plus rares, et j'ai souvenir d'un calamiteux *Cyrano de Bergerac*, naguère, chez Vents d'Ouest. On peut s'étonner de la parution, à moins d'un an d'intervalle, de deux albums tirés d'*Ubu roi* : l'un par Daniel Casanave, aux éditions Les 400 Coups, l'autre par Emmanuel Reuzé, chez EP Éditions. Mais rien de ce qui avait été proposé jusqu'ici en la matière n'approche, en intelligence du texte, de sa dramaturgie, de son rythme, comme en résonances plastiques et sensitives, le remarquable travail de Pierre Duba à partir de la pièce de l'auteur norvégien John Fosse *Quelqu'un va venir*.

Depuis *L'Absente* (6 Pieds sous terre, 1999), Duba suit un chemin singulier et passionnant, s'affirmant comme un auteur intransigeant, à l'écart de toute concession aux goûts supposés du moment. De livre en livre, il se déplace, se métamorphose, invente, jamais où on l'attend. On le tenait pour un champion du noir et blanc, dans le sillage d'un Muñoz et surtout d'un Baudoin ; le voici qui propose un ouvrage en couleur directe, l'un des plus forts et des plus originaux depuis *Feux* de Mattotti. Son travail sur les encres, tout en liquidité, en transparence, en vaporisation, plonge le lecteur dans un véritable bain hypnotique sinon amniotique, et libère en lui des émotions très profondes, archaïques. Son utilisation du vert, en particulier, conjuguée avec une insistance sur le motif de l'œil que n'aurait pas reniée Franju, prête à ce récit immobile une dimension de fantastique.

La pièce de Jon Fosse a été montée à Paris en 1999 par Claude Régy. (En 2002, Régy a porté à la scène un roman du même auteur, *Melancholia*, tandis que Jacques Lassalle présentait une autre de ses pièces, *Un jour en été*.) Duba, de longue date intéressé par le théâtre, et ami intime de Daniel Jeanneteau, l'un des collaborateurs habituels de Régy, l'a découverte à cette occasion.

L'argument de la pièce est extrêmement simple. Un couple vient s'installer dans une maison au bord de la mer, dont il a fait l'acquisition pour vivre à l'écart des hommes. La femme a le pressentiment qu'ils vont recevoir une visite ; en effet, l'ancien propriétaire, qui est resté vivre dans les environs, vient se présenter. Par sa présence qui convoque les fantômes du passé, il défait le fragile bonheur que les deux protagonistes s'étaient imaginés trouver là. Comme pour *Un jour en été*, on peut dire de cette pièce qu'elle constitue, au moins dans sa première partie, « *un drame de l'attente, qui a la mer pour horizon et pour matériau des paysages intérieurs* »[1].

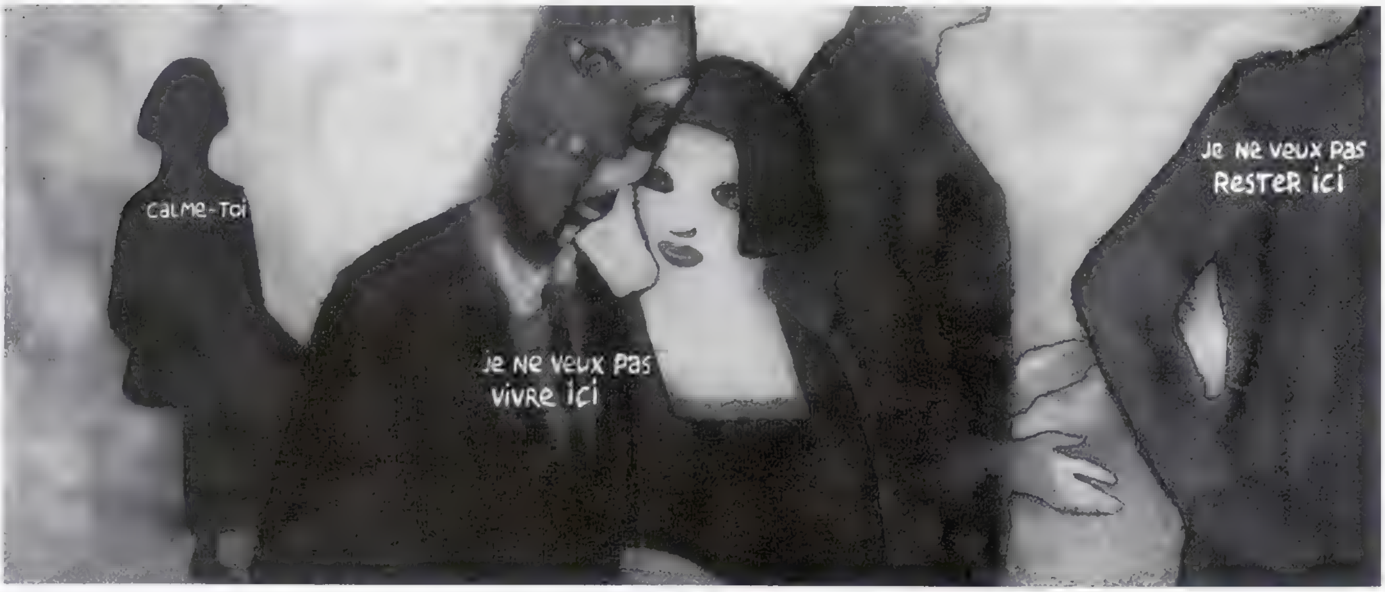
La pièce de Fosse est constituée de sept séquences. Pour mesurer la fidélité de l'adaptation proposée par Duba, je me suis livré à des relevés précis sur la première des sept séquences que compte la pièce[2]. Elle comprend 365 lignes, conformes au « dispositif d'écriture » ainsi décrit par Jacques Lassalle : « *une typographie légère ménageant sur la page de grandes réserves vides* (...) *; une versification en vers blancs de très inégale amplitude ; et la lente, répétitive, sinueuse coulée des phrases, dont nulle ponctuation ne désigne les détours, les repentirs et les pauses* [3]. » Duba a coupé 171 lignes sur 365, soit près de 47 % du texte.

Pour ce qui concerne la partie verbale, son travail d'adaptation a donc presque uniquement consisté en une condensation, un resserrement. Dans un deuxième temps, il a redéployé le texte conservé, l'a fait respirer, ménageant d'éloquents silences sous forme d'images muettes.

La maison est à peine montrée, Duba refusant les images descriptives. Il se tient également éloigné de l'esthétique cinématographique et de celle du théâtre. À l'image nette, objective enregistrée sur la pellicule, il oppose des contours flous et des effets de superposition. À la distance dans laquelle le dispositif théâtral maintient le spectateur, il objecte des très gros plans et des images subjectives. Fréquemment un même personnage apparaît deux fois à l'intérieur du même cadre, représenté de loin et de près. Duba n'est pas dans l'illustration littérale, explicite et redondante. Il n'oppose pas non plus au discours de la pièce un contre-discours, une partition dissonante. Il ne cherche pas à ajouter du « spectaculaire » à ce texte qui ne l'est guère. Plutôt que de faire *jouer* ses personnages de papier (qui ne sont ici ni mimes, ni – par définition – diseurs), il met le lecteur en situation de ressentir lui-même les émotions censées les traverser. Le pari est réussi, magistralement. Et la bande dessinée démontre ici pour la première fois sa capacité à s'approprier un texte contemporain, non pour l'appauvrir, mais pour le magnifier.

Thierry Groensteen

Pierre Duba d'après Jon Fosse, *Quelqu'un va venir*, 6 Pieds sous terre, "coll. blanche", n.p., couleur, 22,50 euros.


calme-toi
je ne veux pas vivre ici
je ne veux pas rester ici

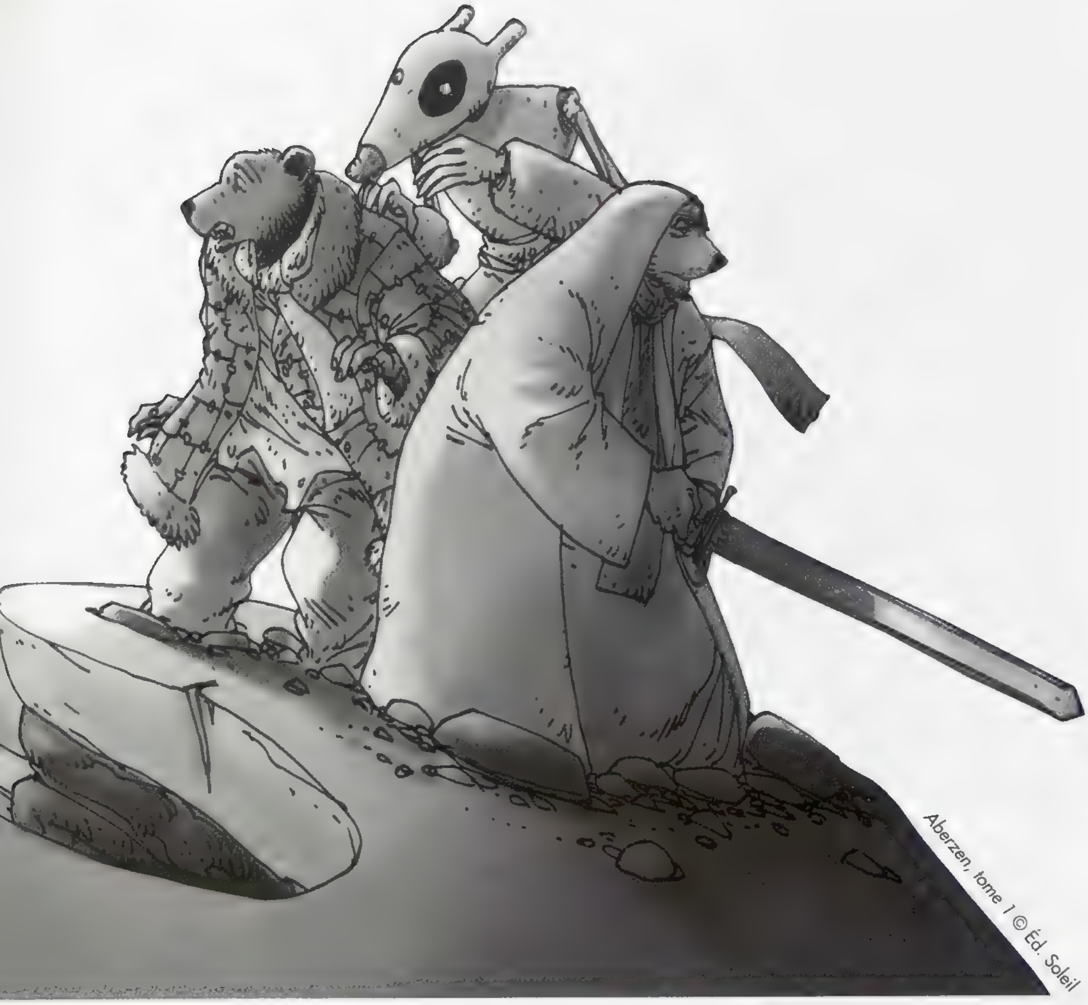
Quelqu'un va venir © 6 Pieds Sous Terre éditions

---

[1] Cf. *Théâtres* n° 2, mars-avril 2002, p. 10.

[2] Elle occupe les pages 13 à 27 du texte original tel que l'ont publié les éditions de L'Arche (*Quelqu'un va venir ; Le Fils*, 1999), et correspond aux 21 premières planches de l'album.

[3] *Idem.*


Aberzen, tome 1 © Éd. Soleil

Par tout Hotis

Faut-il désespérer de l'inflation de titres de bandes dessinées que rien n'endigue ? Si elle a pour premier effet de désespérer l'amateur qui ne sait plus où donner de la tête… et du portefeuille, et de l'inciter à en rester à ses genres et auteurs de prédilection, elle peut également provoquer quelques découvertes accidentelles et salutaires.

Peu passionné par la *fantasy*, donc possédant peu d'atomes crochus avec la ligne éditoriale des éditions Soleil, j'ai néanmoins pris un plaisir intense à suivre le combat d'Hotis contre les monstres qui surgissent des entrailles de sa planète pour semer mort et désolation. Le valeureux ours humanoïde succombera au fond d'une mine mais renaîtra dans un autre monde où il fera connaissance de la jeune et intrépide Bachel, du sage Janko et d'Aberzen son fidèle serviteur, discret mais amené à connaître un destin qu'il ne soupçonne pas.

Un dessin soigné, des planches efficacement composées et une forte expressivité donnée aux personnages ne pouvaient que séduire. En une décennie, Marc N'Guessan a suffisamment digéré ses influences graphiques (c'est à peine si l'on perçoit une vague réminiscence post-moebiusienne dans ses monstres ou dans certains décors) pour commencer à donner toute la mesure de son talent. Il est épaulé dans sa tâche par Gibelin dont la mise en couleur crée parfois des effets de toute beauté, ici avec des reflets saisissants dans une scène sous-marine, là par l'ombre d'un feuillage sur le manteau d'un personnage. Un travail de qualité récompensé par la mention du nom du coloriste en couverture, qui signifie son élévation au rang de co-auteur.

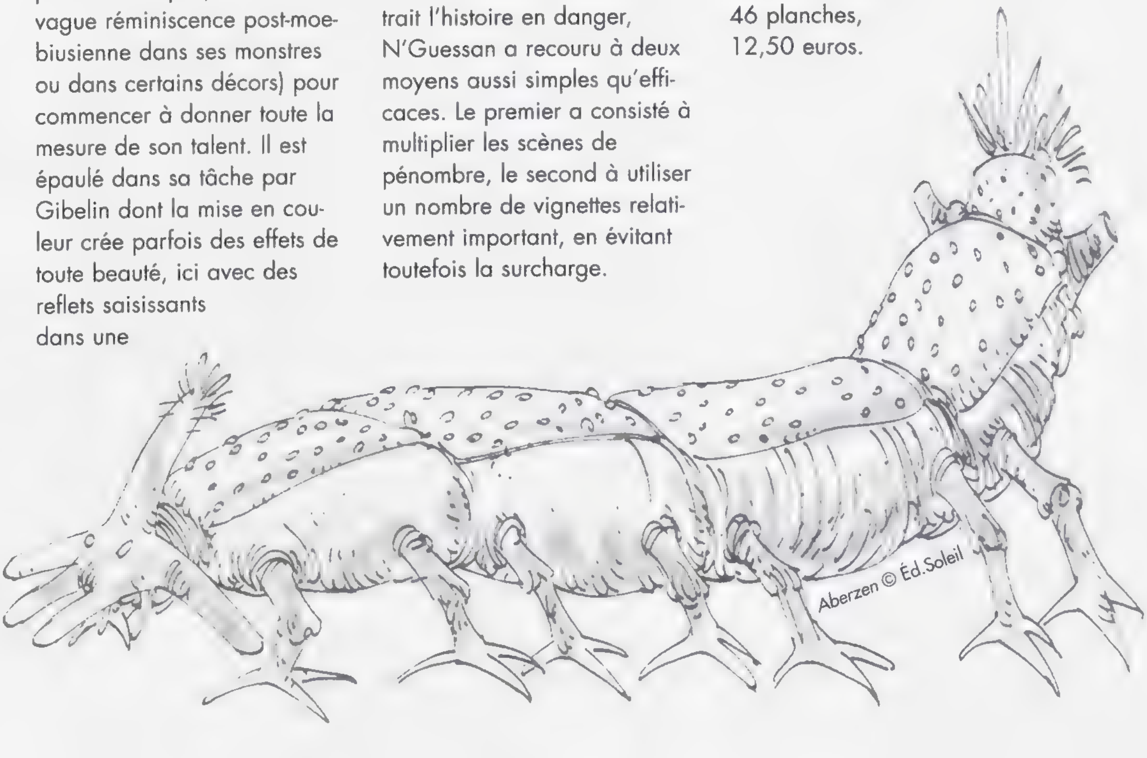
Pour autant, la série se garde bien de succomber à une imagerie gratuite. Comme pour s'auto-protéger d'une inclination à la belle image qui mettrait l'histoire en danger, N'Guessan a recouru à deux moyens aussi simples qu'efficaces. Le premier a consisté à multiplier les scènes de pénombre, le second à utiliser un nombre de vignettes relativement important, en évitant toutefois la surcharge. Précaution superfétatoire, l'intrigue, sans être excessivement complexe, est suffisamment dense pour captiver et exciter la curiosité du lecteur. Pour cause d'informations lacunaires, les personnages peinent à maîtriser les événements mais cela n'importe pas dès lors que l'auteur, lui, s'en charge avec brio.

Pour terminer sur une petite satisfaction annexe, il est assez agréable de découvrir des séries qui démarrent sur les chapeaux de roues au lieu de se contenter de passer leurs 46 premières pages à dresser le décor et à présenter les personnages, différant le début de l'action au volume suivant, soit un an plus tard dans le meilleur des cas.

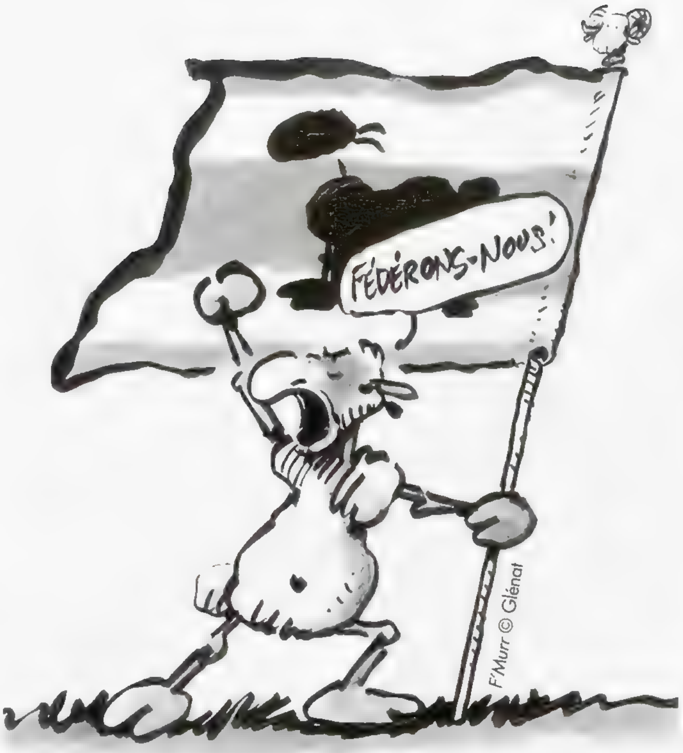
Et puisque l'on en est aux choses de peu d'importance mais qui font tout de même plaisir, notons le choix des titres des premiers volumes, « *Commencer par mourir* » puis « *Plusieurs noms pour le bleu* », qui respirent à la fois le mystère et l'ambition, en parfaite adéquation avec la nature de l'œuvre produite.

Evariste Blanchet

Marc N'Guessan et Gibelin
Aberzen, tomes 1 et 2
Editions Soleil
46 planches,
12,50 euros.


Aberzen © Éd.Soleil

En bref…


FÉDÉRONS-NOUS !

F'Murr © Glénat

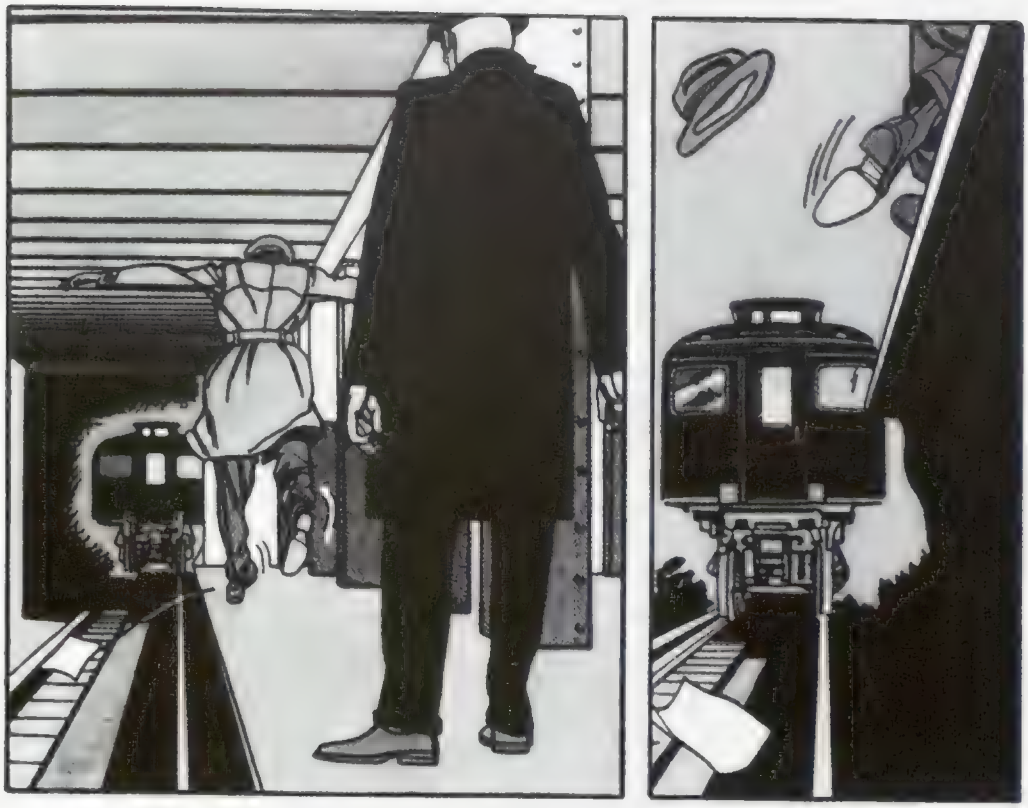
F'Murr s'est fait rare, bien trop rare à notre gré. Ses superbes albums édités naguère chez Casterman sont restés sans suite et ne figurent plus guère sur les rayons des libraires. Les tomes du *Génie des alpages* s'espacent de plus en plus… Dans ce contexte de pénurie, il vaut la peine de signaler la parution, chez Glénat, dans une nouvelle collection « *consacrée aux dessinateurs, aux peintres ou aux photographes qui tirent leur inspiration de la montagne* », d'un recueil de dessins f'murriens copieux et jubilatoire : l'***Éloge de la pentitude***. Illustrations, affiches, dessins d'humour, inédits, le tout bien mis en page, augmenté de quelques commentaires et aphorismes de l'auteur, introduit par Yves Frémion, forme un album indispensable recommandé non seulement aux insomniaques (il y a beaucoup de moutons à compter) mais à tous les admirateurs de ce grand auteur loufoque et rare, bien trop rare… (Glénat, « les albums de l'Alpe », 96 p. coul., 14,99 euros, ISBN 2-7234.3725.6)

Killoffer non plus n'est pas très prodigue de son talent – sinon dans la presse, où il fournit avec constance un travail d'illustration remarquable. Le plus discret des fondateurs de l'Association a choisi de se démultiplier en signant ***Six cent soixante-seize apparitions de Killoffer***. Il faut abandonner toute logique pour le suivre dans ce voyage au Québec, prétexte à une multiplication de ses doubles. Il n'y a en effet pas grand-chose à comprendre dans ce grand et bel album hors collection, et le texte passablement confus et ampoulé des planches 3 à 10 (qui disparaît ensuite complètement pour laisser parler les images) n'est pas un encouragement. La vaisselle sale, la drague et la défécation sont les trois thèmes à partir desquels semble s'improviser un récit que le traitement graphique va heureusement se charger de transfigurer. L'ubiquité de Killoffer-personnage, qui apparaît en plusieurs endroits/moments dans des planches séquentielles dont les images s'interpénètrent librement, change de nature quand il apparaît que tous ces Killoffer coexistent, cohabitent, festoient ensemble ou se pourrissent mutuellement l'existence. Dans le style précédemment adopté pour ses chroniques autobiographiques publiées dans *Lapin* (qu'on espère retrouver quelque jour en album), l'auteur brosse alors des images d'une grande force plastique et onirique, jouant de la prolifération, du rythme, des contrastes noir/blanc. Plutôt que l'exercice de style finalement assez convenu sur l'abjection, l'avilissement et l'autodénigrement, c'est ce formidable talent d'imagier, capable d'incarner les visions les plus hallucinantes, qu'il nous plaît de saluer ici.(L'Association, 48 p. n et b, 28 euros. ISBN 2844141099)

Dans un registre où on ne les attendait pas nécessairement, les Requins Marteaux ont publié un album important par la force de son témoignage et la profondeur de sa réflexion. Véritable ouvrage d'éducation politique, ***Garduno, en temps de paix*** est l'œuvre d'un dessinateur peu connu, Philippe Squarzoni, et sera suivi d'un deuxième volume annoncé sous le titre *Zapata, en temps de guerre*. Comme le résume, dans sa préface, le directeur du *Monde diplomatique* Ignacio Ramonet, ce livre conte l'itinéraire d'un rebelle, il retrace « *un parcours politique en temps de mondialisation. Le parcours de toute une génération de jeunes, à la fin des années 1990 – règne de la "pensée unique" et grande période de frustration politique – partagés entre la volonté de résistance et l'impossibilité de trouver "quoi faire".* » Squarzoni se pose constamment cette question de l'engagement, et aussi celle-ci : Comment continuer à vivre en sachant le sort fait à des millions d'autres êtres humains ? Il médite sur les zapatistes du Chiapas, part en Bosnie participer à une mission de réconciliation entre Serbes et Bosniaques, et surtout s'informe, synthétisant un grand nombre d'informations qui, ainsi mises en perspective, dressent le plus implacable des réquisitoires contre les ravages de la mondialisation libérale. Avec des moyens graphiques limités mais une intelligence de la narration qui fait quelquefois songer au travail de Fabrice Neaud, Squarzoni démontre brillamment la pertinence de la bande dessinée comme média d'intervention dans le débat politique. Son album ne laissera aucune conscience en paix. (Les Requins Marteaux, 134 p. n et b, 15 euros ; ISBN 2-909590-75-5)

Saluons l'excellent essai de Pierre Alban Delannoy publié par L'Harmattan : ***Maus d'Art Spiegelman : Bande dessinée et Shoah***. Cet universitaire étudie la bande dessinée sans parti pris : « *Plutôt que d'aborder* Maus *en s'interrogeant sur la prétendue légèreté de la bande dessinée globalement opposée à la gravité de son sujet, il me semble plus juste et plus pertinent d'interroger le choix de ce médium par son auteur, non comme un moyen quelconque d'aborder le Génocide juif, mais au contraire dans sa spécificité même (et peut-être précisément en vertu de son caractère présumé d'art mineur)* ». Établissant que *Maus* raconte avant tout l'histoire personnelle de Spiegelman, il étudie les structures narratives, la sémiotique et la poétique de l'œuvre, s'interroge sur sa réception, et surtout la place dans la perspective plus large de la littérature sur les camps, plus particulièrement de celle de la « *génération suivante, taraudée par la mélancolie et par des formes complexes de culpabilité* ». Première analyse d'ensemble de ce chef-d'œuvre qu'est *Maus*, l'ouvrage de Pierre Alban Delannoy – malheureusement moins illustré que l'auteur ne le souhaitait – se hisse à la hauteur de son sujet et s'impose comme l'une des meilleures études suscitées par un album de bande dessinée. (L'Harmattan, "Champs visuels", 188 p., 16 euros. ISBN 2-7475-3158-9)

Moins connu en France que Spiegelman, son compatriote **Bernard Krigstein** fait l'objet



B. Krigstein, « Master Race » (détail) © Fantagraphics

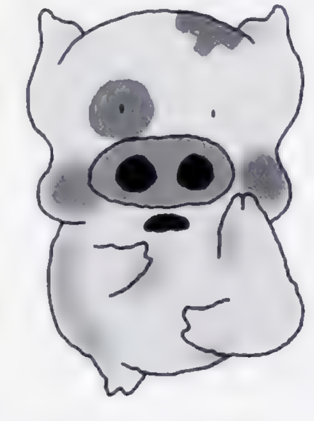
d'une monographie très complète et abondamment illustrée chez Fantagraphics, sous la plume de Greg Sadowski. Le premier tome paru, sur deux annoncés, s'arrête à 1955. Né en 1919, Krigstein a mené une triple carrière de peintre, d'illustrateur et d'auteur de bandes dessinées. Ayant reçu une formation académique complète, il se distingua, dans ses différents champs d'activité, par son intellectualisme et sa volonté d'arriver à conjuguer les exigences de l'esthétique humaniste avec les contraintes de l'art commercial. Sa contribution à l'industrie des comics (concentrée sur une décennie, du milieu des années 40 au milieu des années 50), essentiellement pour la firme EC, comprend quelques histoires courtes innovantes quant à l'organisation de l'espace paginal, au découpage temporel et à l'expression du mouvement. On trouvera dans le beau livre de Sadowski la réédition de six de ces histoires, dont le légendaire *Master Race* écrit par Al Feldstein. Artiste passionnant, Krigstein croyait au potentiel artistique de la bande dessinée et fut, avec Eisner, Kurtzman et quelques autres, de ceux qui, au lendemain de la Deuxième Guerre mondiale, s'efforcèrent de lui assigner de nouvelles ambitions. (*B. Krigstein*, vol. 1, Fantagraphics Books, Seattle, Washington, 250 p. coul., $US 49, 95. ISBN 1-56097-466-4.)

Consacrer un ouvrage de fond aux scénaristes pouvait passer pour une bonne idée. Gilles Ratier a travaillé dix ans pour livrer une « somme » sur la question. Malheureusement son ouvrage, ***Avant la case***, souffre d'un grave défaut de conception. À vouloir trop embrasser, il n'étreint pas son sujet. Le sous-titre dit tout : c'est une « Histoire de la bande dessinée francophone du XXe siècle racontée par les scénaristes ». De proche en proche, l'histoire des scénaristes devient celle des éditeurs, des journaux, des collections, bref un livre sur l'histoire de la BD d'expression française dont seraient paradoxalement exclus les dessinateurs ! D'autre part, Ratier n'est pas toujours fidèle à ses propres postulats. Il déclare éliminer les « auteurs complets » mais retient (pourquoi ?) l'œuvre d'Hergé. Trondheim figure dans ces pages autant pour son œuvre personnelle que pour ses collaborations avec Sfar, Garcia ou Fabrice Parme. Dès lors pourquoi ne pas avoir retenu comme scénaristes Martin Veyron (*Edmond le cochon* pour Rochette) ou René Pétillon (*Le Baron noir* pour Got) ? Les critères d'admission se révèlent vite des plus flous. Au final, l'ouvrage vaut pour sa quarantaine d'entretiens inédits avec des scénaristes, qu'on eût aimé plus développés. Le texte courant, avec une moyenne de trois noms propres à la ligne, est redoutablement indigeste. *Avant la case* est un livre qui peut se consulter et compléter utilement d'autres sources documentaires sur l'histoire de la bande dessinée ; il est à peu près impossible de le lire de bout en bout. (PLG, "Mémoire vive", 320 p., 29 euros. ISBN 2-9515578-2-5)

À l'initiative de l'écrivain-dessinateur Frédéric Pajak, auteur de plusieurs livres remarqués aux PUF, les éditions Buchet-Chastel ont lancé en octobre une revue semestrielle, ***Le Cahier dessiné***, que prolonge une collection d'ouvrages de dessin : « Les Cahiers dessinés » (collection inaugurée par des livres de Muzo, Gébé, Anna Sommer, Noyau, Copi…). Copieuse (150 pages) et de présentation plutôt austère, la revue retient l'attention par l'originalité de son positionnement. Il s'agit de montrer, d'étudier et de valoriser le dessin dans toutes ses déclinaisons, comme le montre suffisamment le sommaire éclectique du premier numéro, où voisinent Sempé, Tal Coat, Gustave Doré, Chaval, le graveur Albert Yersin, Saül Steinberg. Sous le titre « Je voudrais rendre au dessin un peu de ce qu'il m'a donné », Pajak (omniprésent dans la revue) signe un éditorial dans lequel il souligne que le dessin, « parent pauvre de la peinture », n'a pas la reconnaissance qu'il devrait avoir. D'où la volonté militante qui semble animer sa courageuse entreprise. Si l'iconographie est riche et bien mise en valeur, on regrettera toutefois que le rédactionnel soit souvent un peu léger. (*Le Cahier dessiné*, n° 1, 24 euros ; ISBN 2-283-01917-6)

Signalons enfin tout l'intérêt du livre de Wendy Siuyi Wong, ***Hong Kong Comics***, large panorama très illustré de la bande dessinée (qui se dit là-bas Manhua) sur ce marché de six milliards d'habitants. Initialement paru en chinois, il est maintenant disponible en version anglaise, et présente par catégories génériques (BD jeunesse, satire et politique, gangsters et kung-fu…) un large éventail de publications, qui témoignent d'une production locale résistant au flot des traductions de mangas japonais. (Princeton Architectural Press, New York, US$ 25. ISBN 1-56898-269-0)

Thierry Groensteen



Mc Mug, personnage très populaire dans le Hong Kong des années 90.

Répliques

9e Art *réserve dorénavant cette nouvelle rubrique à une discussion des ouvrages à caractère historique, théorique ou didactique consacrés à la bande dessinée et plus largement à la narration graphique.*

« Contrairement à un mythe tenace... » : la censure de la bande dessinée en France entre analyse et justification

« Contrairement à un mythe tenace complaisamment diffusé par de nombreux critiques et historiens de la bande dessinée, la Commission n'a pas étouffé de son poids la presse enfantine. Elle a bien plutôt mené une campagne de moralisation dans un esprit de modération et de prudence qui n'a pas nui à l'épanouissement de la plupart des éditeurs... »

Telle est la doctrine de Thierry Crépin, telle qu'elle ressort de son ouvrage *« Haro sur le gangster » : la moralisation de la presse enfantine 1934-1954*, CNRS Editions, 2001[1], consacré à la Commission de surveillance et de contrôle des publications destinées à l'enfance et à l'adolescence mise en place par la loi du 16 juillet 1949, loi dont l'originalité est d'avoir institué un délit de démoralisation de la jeunesse par la publication de bandes dessinées. Il se trouve que cette doctrine contredit tout ce qu'on sait ou qu'on croyait savoir sur la question (y compris ce qu'on a pu lire dans *9e Art*, sous la plume de Crépin lui-même[2]).

Une règle du débat scientifique voulant que les preuves apportées soient proportionnées à la nouveauté de la thèse défendue, la position de Crépin nécessite une étude rigoureuse.

Thierry Crépin apporte dans son ouvrage l'éclairage de sa spécialité d'historien de la presse enfantine, approche irremplaçable pour les aspects économiques et sociaux de la vie des revues de BD, les combinaisons des éditeurs, les tentatives d'organisation des dessinateurs. Notre auteur ajoute à l'histoire de la presse enfantine française maints éléments nouveaux et ses amis du *Collectionneur de bandes dessinées* ont à bon droit célébré l'ampleur de son travail et la richesse de sa moisson. Cependant Crépin n'est pas, et n'a jamais prétendu être, un historien de la BD.

Cette distinction entre historien des revues enfantines et historien de la bande dessinée n'a rien d'une coquetterie de savant. Crépin étudie des journaux pour enfants. Il n'étudie pas des littératures dessinées. Un simple exemple illustrera cette nuance. Crépin présente les journaux d'après-guerre qui publient du strip américain comme les survivants de la presse de l'« âge d'or », c'est-à-dire comme des fossiles vivants. Il ne vient pas à l'idée de notre auteur que le *Donald* d'après-guerre publiait du strip américain d'après-guerre et que cette forme n'était ni révolutionnaire ni surannée ; elle était de son temps, tout simplement.

D'autre part, ces développements sur l'histoire de la presse enfantine paraissent quelque peu périphériques dans le projet de Crépin. Le sujet principal de l'ouvrage est bien les attaques des éducateurs contre la bande dessinée et, sur ce sujet, Crépin n'apporte pas de révélation. Crépin n'a pas trouvé une seule brochure contre la presse enfantine qui ne soit déjà bien connue des chercheurs. Il verse au débat des archives ministérielles, des articles de presse, les comptes rendus de débats parlementaires. Mais la masse même des sources exploitées rend l'ouvrage confus et décousu, et l'auteur n'a pas les facultés de synthèse qui lui permettraient d'ordonner ces matières dans un ensemble harmonieux.

Sa thèse est la suivante : depuis le début du siècle, les milieux ecclésiastiques et d'éducateurs dénoncent vivement la bande dessinée des journaux d'enfants. Or la presse enfantine connaît un profond bouleversement avec l'arrivée du *newspaper strip* américain dans les journaux d'enfants de l'« âge d'or », et ce changement qualitatif, qui contaminera l'ensemble des publications enfantines, va plonger les éducateurs dans les alarmes. Finalement, la loi de 1949 et le travail de la Commission de surveillance assurent la désaméricanisation de la bande dessinée. Pourtant la Commission n'a fait en réalité qu'accélérer un mouvement historique, car le strip américain est passé de mode, la nouvelle référence en matière de BD étant celle de l'école franco-belge, dont la Commission aura donc indirectement favorisé l'émergence.

Malheureusement, cette thèse, obstinément répétée, est d'un complet illogisme.

- Illogisme d'abord dans la définition de ce qui est attaqué. Si les éducateurs ne détestent que la BD américaine et l'américanisation de la BD française, pourquoi Crépin nous parle-t-il constamment des attaques des éducateurs contre la BD *depuis le début du siècle* ? Inversement, si les éducateurs détestent la BD depuis son apparition dans les journaux d'enfants, pourquoi Crépin parle-t-il du strip américain comme s'il était seul à poser problème et pourquoi arrête-t-il son analyse à la date où, selon lui, la désaméricanisation de la BD est achevée ?

---

[1] Issu lui-même d'une thèse de doctorat, *« Haro sur le gangster ! » La presse enfantine entre acculturation et moralisation (1934-1954)*, sous la direction de Pascal Ory, Paris 1, 2000. Il est impossible de ne pas signaler, au moins en passant, les problèmes que soulève l'impression d'une thèse telle quelle. On résumera très simplement cette question, hors de toute intention polémique, en disant que si un travail de thèse mérite d'avoir les honneurs d'une édition, il mérite aussi d'être récrit sous forme de livre. Il n'y a pas ici de moyen terme.

[2] Thierry Crépin, « 1950-1954 : la Commission de surveillance entre intimidation et répression », *9e Art* n° 4, janv. 1999, p. 21-27.

- Deuxième illogisme en ce qui concerne les entreprises d'édition des adversaires de la BD. Catholiques, communistes et laïcs ont leur presse enfantine et cette presse publie de la bande dessinée. Si Crépin voit bien qu'ils le font à titre de contre-feu, il ne voit pas qu'il est impossible de réconcilier le fait de cette publication avec les positions des censeurs.
- Pour finir, la notion centrale, celle de désaméricanisation, est un bricolage théorique sans contenu clair ni intérêt concret. Elle est empruntée à Pascal Ory, dont un article déjà ancien constitue le socle de la thèse de Crépin et sa principale base théorique[3]. Mais que faut-il ranger au juste dans cette BD américanisée par « submersion » puis par « imitation », qu'on voudrait remplacer par une meilleure ? S'agit-il du strip américain des années 1930 et de ses démarquages français de la même époque ? De la BD « moderne », avec cases et bulles, qui se développe en France à l'imitation des strips de l'« âge d'or » ? De genres canoniques du strip américain (l'humour, l'aventure, le western, le *girl strip*, etc.) ? L'américanisation est-elle une affaire de style ? Pourchasse-t-on des bandes qui ont simplement l'air américaines ? Toutes ces réponses entrent peu ou prou dans la conception de Crépin, mais aucune de ces réponses n'est admissible, car la presse enfantine des censeurs n'est ni plus ni moins « américanisée », à s'en tenir à ces critères, que la presse « commerciale ». Quel que soit le sens qu'on donne à la notion de « bande dessinée américanisée » (notion centrale chez Crépin mais qui, encore une fois, n'est jamais définie), les éducateurs (en tous cas les communistes et les catholiques) publient eux-mêmes ce qu'ils attaquent.

Il y a plus grave encore. Crépin prétend amener de fines distinctions dans l'argumentaire contre les illustrés, selon les obédiences et selon les littératures attaquées. Les distinguos entre les diverses factions l'amènent fatalement à classer les arguments en fonction de leur pertinence et à déclarer certains reproches mieux fondés que d'autres. Quant à la distinction selon les littératures, elle conduit Crépin à supposer que le contenu des illustrés de l'« âge d'or », c'est-à-dire le strip américain, présenterait des problèmes spécifiques, alors que les éducateurs attaquent tout simplement la forme la plus récente de littérature dessinée. Notre auteur n'a alors d'autre choix que de chercher quelle serait l'originalité de cette littérature – le strip américain –, qui en ferait le modèle de la mauvaise bande dessinée, et il parvient de cette façon à valider la plupart des griefs adressés au médium : érotisme, violence, illettrisme.

Ce faisant, Crépin a doublement embrouillé la question. En réalité, l'argumentaire contre les littératures dessinées est assez limité. Ce sont les mêmes arguments (une dizaine) qui sont inlassablement recyclés, de pays en pays, de génération en génération, contre *la forme contemporaine du récit en images*. Ces arguments traversent les groupes de pression ou d'opinion. Il ne faut pas être grand clerc pour repérer les visées protectionnistes du communiste Georges Sadoul, conformes au programme de son parti. Mais cet argument du protectionnisme est, comme le note Crépin lui-même, largement partagé par les catholiques et par la grande presse, sans parler des dessinateurs français ! De même, la dénonciation des « trusts », producteurs des mauvaises BD, traverse le siècle et les courants politiques, depuis les diatribes xénophobes et antisémites des ecclésiastiques d'avant 1914 jusqu'aux dénonciations de la multinationale « impérialiste » Disney par les marxistes chiliens Mattelart et Dorfman[4], en passant par le stalinien Sadoul ou le professionnel de l'antisémitisme Coston.

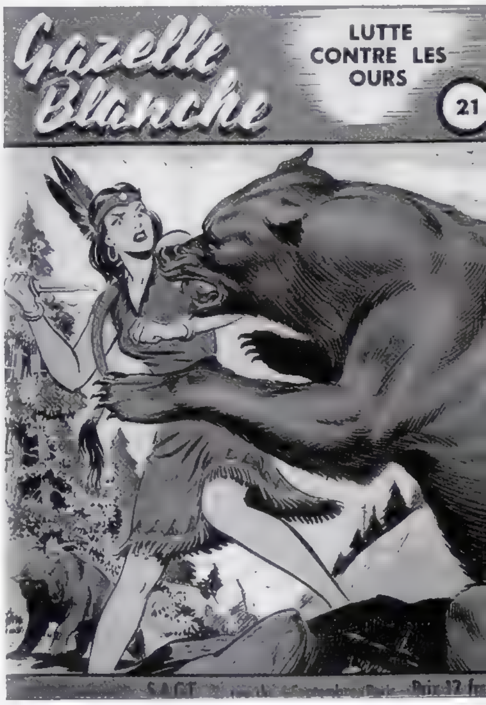
La commission entre euphémisme et réhabilitation

La doctrine de Crépin en ce qui concerne la Commission de surveillance, à laquelle il consacre le dernier tiers de son ouvrage, prolonge sa doctrine à propos des éducateurs. Selon Crépin, l'hostilité des éducateurs à la BD est dictée par un souci de moralisation. La BD américaine réunit sur elle tous les griefs. La Commission de surveillance, ayant examiné la meilleure façon de moraliser la presse enfantine, donne la consigne de ne plus imiter le modèle américain. Les éditeurs réagissent diversement. La plupart se plient et cela nous vaut la bonne BD moderne issue de *Spirou* et de *Tintin*. Les magnats de la presse Winkler et Del Duca, que protège leur poids économique, ignorent superbement les avis de la Commission. Tragiquement, Pierre Mouchot (Chott) affronte la Commission et se fait écraser. Au total, la Commission aurait permis, par son action d'éducation des éditeurs, l'émergence de la BD franco-belge.

Cette thèse pèche elle aussi en chacun de ses aspects.

Le moralisme, une fois encore, n'est pas en cause.

L'interprétation que la Commission a faite de la notion de démoralisation est si large qu'elle recouvre en pratique tout ce que les censeurs réprouvent. Il y a ainsi démoralisation dans le fait de mettre en scène un héros invulnérable, téméraire et redresseur de torts, parce qu'il est désinséré du cadre normal de l'activité humaine et que « *tout ce qui tend à désinsérer l'individu du cadre normal de son comportement peut être considéré comme étant de nature à le démoraliser* » (*Compte rendu des travaux*..., 1950, p. 28). De même, la bande dessinée de science-fiction constitue « *une grave démoralisation de la jeunesse car, sans méconnaître la possibilité d'une utilisation néfaste des conquêtes de la science, on ne saurait oublier le but essentiellement altruiste de celle-ci* » (*Compte rendu des travaux*..., 1965, p. 11). Démoralisant encore le recours que fait Mandrake à l'hypnose et à la magie, car il en découle « *des péripéties extravagantes, aux composantes hallucinatoires ou effrayantes* ». (Commission de surveillance, P. V. n° 62, 10 oct. 1963). En résumé, une bande dessinée qui fait rêver est « *démoralisante pour les jeunes lecteurs parce*



Gazelle blanche, l'une des premières victimes de la censure. Une bande dessinée érotisante ?

---

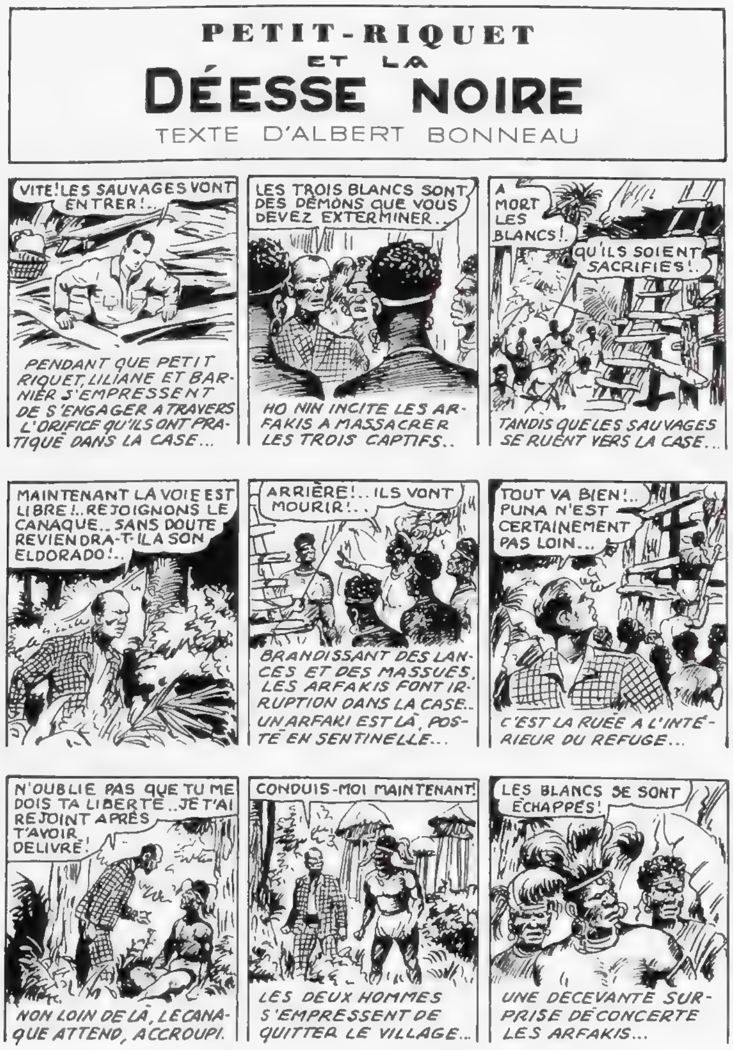
[3] Pascal Ory, « Mickey Go Home ! La désaméricanisation de la bande dessinée (1945-1950) », publié dans la revue *Vingtième siècle*, oct. 1984, repris dans Thierry Crépin, Thierry Groensteen (éd.), *On tue à chaque page*, Editions du Temps/Musée de la bande dessinée, 1999.

[4] *Donald l'imposteur ou l'impérialisme raconté aux enfants*, Alain Moreau, 1976, pour la traduction française.

qu'elle méconnaît la réalité quotidienne » (Commission de surveillance, P. V. n° 64, 12 mars 1964).

La prétendue « moralisation » cache donc une attaque contre une littérature, la bande dessinée, ce que Crépin ne peut admettre, semble-t-il, qu'au détour d'une phrase (les censeurs, écrit-il, sont incapables « *d'analyser la bande dessinée autrement que dans une perspective de dénigrement* », p. 327) et après un *satisfecit* adressé à la Commission de surveillance. On trouvera de même un vague aveu d'une certaine hostilité des censeurs à la bulle (p. 315), alors que les comptes rendus publiés de la Commission sont remplis de diatribes contre les dialogues insuffisants des ballons et le principe même d'une narration confiée à l'image.

Finalement, à propos de ce qu'il appelle fort justement la mise sous tutelle de la presse enfantine par la Commission, Crépin note : « *Ses membres ont réfléchi tout au long de l'année 1950 à des mesures susceptibles d'améliorer, à leurs yeux, le contenu de la presse enfantine. Ils ont défini un ensemble de recommandations impératives transmises à chaque éditeur à des fins de transformation de leurs illustrés. Forte du pouvoir qui lui a été confié par la loi, la Commission entend bien accomplir avec rigueur sa mission et exerce une pression sans relâche sur les éditeurs. Si cette contrainte ne gêne en rien des éditeurs qui poursuivaient des objectifs éducatifs plus ou moins affirmés, elle contrarie les professionnels de la presse enfantine uniquement soucieux d'offrir un divertissement aux jeunes lecteurs, composé de bandes dessinées peu appréciées des commissaires.* » (p. 347-8)


PETIT-RIQUET
ET LA
DÉESSE NOIRE
TEXTE D'ALBERT BONNEAU
VITE! LES SAUVAGES VONT ENTRER!..
PENDANT QUE PETIT RIQUET, LILIANE ET BARNIER S'EMPRESSENT DE S'ENGAGER A TRAVERS L'ORIFICE QU'ILS ONT PRATIQUÉ DANS LA CASE...
LES TROIS BLANCS SONT DES DÉMONS QUE VOUS DEVEZ EXTERMINER..
HO NIN INCITE LES ARFAKIS A MASSACRER LES TROIS CAPTIFS..
A MORT LES BLANCS!.
QU'ILS SOIENT SACRIFIÉS!..
TANDIS QUE LES SAUVAGES SE RUENT VERS LA CASE...
MAINTENANT LA VOIE EST LIBRE!..REJOIGNONS LE CANAQUE.. SANS DOUTE REVIENDRA-T-IL A SON ELDORADO!..
ARRIÈRE!.. ILS VONT MOURIR!..
BRANDISSANT DES LANCES ET DES MASSUES, LES ARFAKIS FONT IRRUPTION DANS LA CASE.. UN ARFAKI EST LÀ, POSTÉ EN SENTINELLE...
TOUT VA BIEN!.. PUNA N'EST CERTAINEMENT PAS LOIN...
C'EST LA RUÉE A L'INTÉRIEUR DU REFUGE...
N'OUBLIE PAS QUE TU ME DOIS TA LIBERTÉ..JE T'AI REJOINT APRÈS T'AVOIR DÉLIVRÉ!
NON LOIN DE LÀ, LE CANAQUE ATTEND, ACCROUPI.
CONDUIS-MOI MAINTENANT!
LES DEUX HOMMES S'EMPRESSENT DE QUITTER LE VILLAGE...
LES BLANCS SE SONT ÉCHAPPÉS!
UNE DÉCEVANTE SURPRISE DÉCONCERTE LES ARFAKIS...

Petit-Riquet, l'une des premières cibles de la Commission.
Une bande « américanisée » ?

Il faut lire ce paragraphe pour y trouver la vérité et encore faut-il le lire deux fois pour le bien comprendre. Les commissaires n'ont rien contre les revues qui ont des visées éducatives (par exemple les revues d'enseignants adeptes de la méthode Freinet et de ses « textes libres » d'enfants). Par contre, ils ont la ferme intention de persécuter les éditeurs offrant un pur divertissement, c'est-à-dire, en clair, ceux qui publient de la bande dessinée.

À cette difficulté de Crépin à voir la vérité en face s'ajoutent diverses manœuvres visant à dédouaner les censeurs. Pour justifier le fameux souci de moralisme, notre auteur ne répugne pas à décrire la littérature dessinée enfantine de l'époque comme osée ! Plus gênant encore, Crépin recycle le vieil argument d'une prudence des bons éditeurs qui les aurait mis à l'abri de la Commission. Crépin est victime ici d'une très grave confusion. Il est resté prisonnier, en dépit de ses précautions méthodologiques d'historien, d'une conception spontanée et préscientifique, celle d'un partage entre les « bons » et les « mauvais » éditeurs, et il suppose une reconnaissance instinctive, une *connivence* entre les censeurs et les « bons » éditeurs.

Une « belgisation » de la bande dessinée ?

Cela nous mène tout droit à l'aboutissement de l'argumentation de Crépin, c'est-à-dire à la théorie selon laquelle la Commission aurait permis l'émergence de la BD franco-belge.

Force est de relever d'abord que les dates entre lesquelles Crépin a inscrit son étude induisent une vision très déformée de l'histoire qu'il nous raconte.

À quoi correspondent ces dates : 1934-1954 ? 1934 est le début de l'« âge d'or », fixé conventionnellement par le fandom à la parution du *Journal de Mickey*. 1954 est une date arbitraire, à laquelle, selon Crépin, le changement d'orientation serait fait[5].

Il n'y a en réalité aucune raison d'arrêter l'étude à la date choisie par Crépin. Les attaques de la Commission se poursuivirent avec la même virulence après 1954, et *toutes* les BD furent attaquées, y compris naturellement celles qui apparurent en France après l'instauration de la Commission : *funny animals*, personnages comiques, super-héros, etc. Le choix de son fil conducteur – la désaméricanisation – amène donc Crépin à un hors-sujet presque intégral, puisque, dans un ouvrage officiellement consacré à la moralisation de la presse enfantine, les hors-d'œuvres occupent plus de 300 pages, et que, dans les 150 pages restantes, le travail de la Commission n'est examiné que sur les quatre premières années de son fonctionnement. Comme si la Commission de surveillance s'était dissoute en 1954 !

En second lieu, la thèse d'une sympathie des commissaires pour la BD belge est tout à fait gratuite. Crépin succombe ici encore à l'idée que de « bonnes » publications comme *Spirou* et *Tintin* auraient désarmé les censeurs. En réalité, ces revues sont appréciées par la classe moyenne, qui les achète à ses enfants (alors qu'elle ne leur achèterait peut-être pas un récit complet ou un petit format) ; il n'en découle nullement qu'elles soient appréciées par la Commission, dont les préventions contre la bande dessinée sont infiniment plus grandes que celles de la petite bourgeoisie du temps. Les censeurs ont particulièrement déploré le principe de l'album de BD, qualifié de « monolithique » et considéré comme plus nocif encore que la revue. Pour finir, le prétendu triomphe de la BD belge au début des trente glorieuses relève du mythe. Tous les anciens lecteurs (et tous les collectionneurs) d'illustrés français des années 1950 et 1960 savent que la BD belge n'y occupe aucune position de prééminence. Les illustrés d'après-guerre qui cessèrent de publier du strip américain le remplacèrent par des bandes françaises ou italiennes, par du *comic book* américain ou par n'importe quoi d'autre. Voici le tirage des principaux journaux de bande dessinée en 1964, c'est-à-dire après dix ans de soi-disant « belgisation » de la bande dessinée[6] :

---

[5] Pour Ory aussi (article précité, « Mickey go home »), tout se joue en peu d'années après la guerre : entre 1945 et 1950.

Fillette 80 000
Fripounet et Marisette 227 723
Lisette 210 000
Le Journal de Mickey 510 000
Nano et Nanette 106 721
Pilote 175 400
Record 160 000
Spirou 272 913
Tintin 259 653.

Un petit format ou un illustré grand format de cette époque est tiré typiquement à 80 ou 100 000 exemplaires (*Battler Britton* : 107 000, *Surboum* : 86 500, *Pépito* petit format : 90 000), avec quelques écarts vers le haut (*Akim* : 170 000, *Rintintin et Rusty* : 140 000, *Pim Pam Poum Pipo* : 110 000) ou vers le bas (*Super boy*, chez Impéria, 57 000, *Zembla*, 60 000, *Le Fantôme* et *Mandrake*, 60 000). En somme les petits Français lisent des bandes françaises, anglaises, italiennes, espagnoles, néerlandaises, passablement de bandes américaines (*comic strips* et *comic books* mêlés), en dépit de la fameuse « désaméricanisation », et, au milieu du reste, ils lisent aussi des bandes belges.

Une Commission qui ne sert à rien ?

Venons-en à la question de la prétendue mansuétude de la Commission. Il convient de noter d'abord que la Commission elle-même a été la première à promouvoir la thèse selon laquelle elle était animée par un extrême souci de modération. Ses comptes rendus publiés s'en font complaisamment l'écho. Dans le récit que fait Crépin des activités de la Commission, sa prose va donc jusqu'au mimétisme. Revient à l'appui de la thèse de la mansuétude la question des obédiences, si longuement détaillée dans le commencement de l'ouvrage. L'argument est des plus fragiles, car la diversité des familles idéologiques n'empêcha nullement les censeurs d'élaborer une doctrine radicale, par la réunion de leurs arguments les plus extrémistes.

En second lieu, la fameuse « mansuétude » de la Commission paraît davantage avoir été le fruit des circonstances que l'expression de l'« humanisme » des commissaires. Le premier soin de la Commission, une fois en place, fut d'élaborer la liste des publications qu'elle entendait faire traduire devant les tribunaux répressifs. À l'enthousiasme initial succédèrent colère, abattement et rancœur quand les censeurs découvrirent qu'ils ne feraient pas condamner les éditeurs de la presse enfantine au seul motif qu'ils publiaient de la bande dessinée. L'évolution libérale de la Commission (au lieu des menaces – avertissement simple, mise en demeure –, le censeur se contenta de simples recommandations) doit être mise en relation d'autre part avec le fait que le système de l'intimidation fonctionnait parfaitement. Les censeurs se passaient fort bien du juge, puisqu'ils étaient eux-mêmes devenus l'instance suprême et qu'ils inspiraient aux éditeurs une frousse salutaire. La progressive disparition des avertissements simples et des mises en demeure au profit des recommandations, loin d'indiquer une mansuétude plus grande de la Commission, traduit donc en réalité son émergence en tant que pouvoir autonome.

Le souci apologétique de Crépin ne se dément pas dans son examen du travail de la Commission. Crépin est dans son rôle d'historien quand il pèse la valeur historique du témoignage de tel auteur ou de tel éditeur, mais il l'outrepasse perpétuellement en tâchant de présenter les censeurs comme des parangons de vertu alors que les professionnels de la BD ne sont pas bien propres. Les éditeurs sont souvent manipulateurs. Les auteurs déforment plus ou moins sciemment la réalité historique, dans l'intention de se faire plaindre, peut-être dans l'intention de nuire.

Que les motivations de la Commission ressortissent au jugement de goût plutôt qu'à des considérations morales, Crépin ne peut l'avouer que de biais et comme à regret. C'est pourtant bien parce qu'il s'agit d'aventures fantastiques (amazones, hommes-lézards, etc.) que *Yak* est menacé et que l'éditeur est contraint de le saborder (p. 355). L'argument spécieux de l'antiracisme des censeurs court à travers tout l'ouvrage de Crépin. On trouve même l'affirmation extraordinaire que les censeurs n'avaient rien contre la science-fiction (« *contrairement à une légende tenace* »), qui ne manque pas de sel quand on sait que toutes les séries de science-fiction ont été impitoyablement pourchassées et que l'expression même de « genre science-fiction » entra dans la phraséologie des censeurs, aux côtés de l'illustré « monolithique » et de l'illustré « démoralisant ».

Comment sauver encore la Commission ? En montrant qu'elle n'est pas si puissante que cela. Les gros bonnets échapperaient. Mais la distinction que fait Crépin entre les petits éditeurs (la SAGE, Artima) et les magnats de la presse (Del Duca, Winkler), qui auraient « *rarement cédé aux injonctions de la Commission même s'ils ont évité de la heurter de front* » (p. 374-375) repose sur des cascades de conjectures et l'auteur en arrive, par des moyens qu'on ne peut résumer ici, à accueillir une lettre de Del Duca où celui-ci annonce à la Commission qu'il jette l'éponge en ce qui concerne l'illustré *Tarzan* par l'affirmation que celle-ci n'est pour rien dans cet arrêt[7] !

Du reste, à en croire notre auteur, la Commission n'est jamais pour rien dans l'arrêt des illustrés, qui est dû invariablement à la « *lassitude de son lectorat* » ou au fait que les auteurs avaient arrêté la série dans son pays d'origine ! Il ne vient pas à l'esprit de Crépin que certains journaux se vendaient mal précisément parce que leur éditeur s'était vu contraint de les remplir de séries insipides, crainte des foudres de la Commission. L'admettre, ce serait reconnaître que la Commission a eu une action néfaste sur la bande dessinée, et Crépin ne peut s'y résoudre. Le choix du contenu des illustrés relève donc selon lui des seuls éditeurs, hommes sans imagination, prisonniers de formules désuètes et qui ne comprennent plus leur nouveau public, celui des enfants du *baby boom*.

---

[6] Jacqueline et Raoul Dubois, *La Presse enfantine française*, Messeiller, 1964.

[7] Par contamination, Michel Denni, qui par ailleurs ne mâche pas ses mots, fait preuve d'une prudence hors de mise lorsqu'il écrit à propos de cette seconde mort de l'hebdomadaire *Tarzan* : « *Il n'en reste pas moins que, même indirectement, la sottise, l'ignorance et les préjugés ont obtenu gain de cause.* » (CBD n° 92, p. 41) Ce « même indirectement » est de trop. L'hostilité des éducateurs et des censeurs est directement responsable de l'arrêt de l'illustré. Il n'y a pas d'autre cause à cet arrêt.

Crépin parvient même par ce biais à dissimuler l'essentiel de l'action de la Commission. En se concentrant sur ce qui ressort le plus visiblement des procès-verbaux, à savoir les menaces de la Commission contre tel ou tel titre et la décision de l'éditeur de l'arrêter ou non, Crépin arrive à négliger complètement le second aspect du travail de la Commission, qui est l'édulcoration des bandes. Cet aspect disparaît derrière l'euphémisme habituel selon lequel la Commission cherche à convaincre les éditeurs de recourir à l'autocensure « *dans un esprit de modération* ». Le lecteur a, de ce fait, une vision complètement déformée de l'action de la Commission, qui a exigé – et obtenu – l'altération et l'abêtissement des publications bien plus souvent que leur interruption.

Il est un dernier point sur lequel Crépin est muet, c'est celui de l'arbitraire de la Commission. L'incohérence de ses décisions n'a rien d'accidentel : elle découle du fait que le contenu de l'article 2 de la loi de 1949 (interdiction de « *présenter sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, etc.* ») a été réinterprété selon des critères thématiques et esthétiques (ne pas publier de bande dessinée, ou en publier le moins possible, supprimer les bulles, éviter les aplats noirs, les couleurs pures, les dessins dynamiques, supprimer les tarzans, l'aventure, les femmes, etc.) dont l'interprétation est inévitablement des plus floues. Les décisions de la Commission ne sont donc fondées ni en droit ni même en logique. Le même illustré est considéré comme anodin ou fait l'objet de sanctions alors que son contenu n'a pas changé. La Commission est cohérente uniquement quand elle a pris un illustré en grippe, et, dans ce cas, il est impossible à l'éditeur de l'amender, parce que les réclamations des censeurs changent au fur et à mesure des transformations opérées. Il en découle une ambiance très particulière d'inquisition, à laquelle Crépin semble totalement insensible.

Un combat douteux

La position de Crépin est foncièrement ambiguë. En feuilletant son livre on y trouvera tous les termes qui en font selon toute apparence un ouvrage d'une objectivité (sinon d'une neutralité) scientifique. Les propagandistes anti-BD sont identifiés comme tels, les arguments non étayés sont signalés. Mais Crépin glisse partout ses défenses, ses apologies et ses éloges, et l'ouvrage est faussé dans sa stratégie argumentative. Crépin dénonce la virulence d'adversaires de la BD infréquentables pour mieux justifier ceux qui lui paraissent sauvables. Dans un second temps, il arrive à présenter les acteurs de la censure des littératures dessinées comme des gens modérés. Il axe son analyse sur la dénonciation du strip américain, tout en rappelant constamment la dénonciation de la BD française par les éducateurs, et présente le combat comme achevé vers 1954, date à laquelle on aurait atteint l'objectif, qui était de désaméricaniser la BD, alors que la Commission a furieusement combattu la BD dans les deux décennies suivantes, ce que Crépin ne peut ignorer puisqu'il a consulté les procès-verbaux jusqu'en 1967[8].

Force est de conclure que Crépin mène un combat douteux, en prétendant dédouaner des gens qui avaient la ferme intention, au moins initialement, de détruire une littérature. Malheureusement, cela rend son ouvrage largement inutilisable, même à titre de source secondaire, car voudrait-on en retirer un fait, il faudrait encore chercher si Crépin n'a pas biaisé la présentation de ce fait.

Enfin, on ne peut que déplorer le manque de recul et peut-être d'ambition d'un auteur qui, au fond, ne conclut rien de sa longue étude, sinon ce que lui imposent ses parti pris, à savoir que les censeurs étaient modérés, qu'ils avaient plutôt raison et que leur action a somme toute été bénéfique.

Deux thèmes en particulier sont totalement absents de l'ouvrage : la lutte contre une forme de littérature reposant sur le dessin, et le statut de l'enfant.

- Les attaques contre la littérature dessinée d'abord.

Naturellement, la bande dessinée n'a nullement le monopole des attaques des ligues de vertu et des bien-pensants de tout poil. Cependant, dans le cas de la BD, la nocivité n'est pas contingente mais essentielle. Dans la pensée des éducateurs, il y a de bons romans, pour l'âge mûr, pour la jeunesse, pour tous les âges. Il en est aussi de mauvais. Seule la bande dessinée est mauvaise en général, parce que le principe même d'un récit passant par l'image est considéré comme aberrant.

L'argumentaire contre la littérature dessinée qu'examine si longuement Crépin provient de ce point de vue fondamental. Violence, érotisme, laideur, immoralité, etc. ne sont que les effets d'une forme tératologique. C'est la forme BD qui crée la violence et l'érotisme et non l'érotisme ou la violence qui font de telle BD particulière une mauvaise BD.

- Le statut de l'enfant ensuite.

Dans la pensée des éducateurs, l'enfant n'a pas droit à s'amuser, il n'a pas droit au rêve, il n'a même pas le droit d'exprimer un goût, car ce goût dénotera seulement sa naïveté foncière (qui l'attire vers de mauvais illustrés aux couvertures bariolées). Il appartient au maître de former le goût de l'enfant (c'est-à-dire de lui imposer ses propres normes), alors que les vils éditeurs « commerciaux » flattent au contraire les goûts « naturels » du petit d'homme. Même si l'idée chagrinera tout esprit un peu progressiste, on est bien obligé de reconnaître que l'émancipation de l'enfant coïncide avec le triomphe du capitalisme libéral. L'enfant n'a été reconnu comme une personne que lorsqu'il est devenu un consommateur. Les professionnels de l'enfance n'ont abandonné qu'à contrecœur leur mainmise sur la jeunesse et la lutte contre la littérature dessinée est un élément de leur résistance : la mauvaise presse pour enfants est celle que les enfants achètent de leur propre chef. La bonne est celle qu'on leur prescrit.

C'est précisément ici que l'opposition que font les censeurs eux-mêmes entre presse « confessionnelle » (y compris la presse communiste), la seule autorisée, et presse « commerciale », honnie, trouve ses limites, et pas seulement, comme le note Crépin, parce qu'il y a des éditeurs « commerciaux » soucieux de l'aspect éducatif de leurs productions. Les éditeurs « confessionnels » ont eux aussi affaire à un public. Ce public réclame de la BD et il faut lui en donner, sans quoi il ne lira plus les journaux que l'on publie dans le but avoué de l'endoctriner. C'est ce qui explique l'existence d'une BD catholique (*Cœurs Vaillants*) et d'une BD communiste (*Vaillant*).

Il y a donc une tension entre les intentions (l'éradication de la littérature en images) et la pratique (on tolère, on publie soi-même, une BD qui ne soit pas trop nocive), tension que l'on retrouve dans le fonctionnement de la Commission, qui repose sur la contrainte et la menace (et non la persuasion comme l'écrit Crépin !), mais aussi sur l'arbitraire (la Commission est imprévisible et contradictoire dans ses appréciations comme dans ses sanctions) et enfin sur l'exception (on se protège entre soi, qu'on soit catholique, communiste, ou « commercial » comme Jean Chapelle, on protège ses amis).

---

[8] Ory explique en préface à la réédition de son article de 1981 dans *On tue à chaque page*, 1999, qu'il n'a rien changé à son texte ancien, qui est validé par la thèse de Crépin. On est ici devant un beau cas de causalité circulaire, Crépin et Ory validant mutuellement leur thèse.

Tels sont les véritables enjeux de ce combat. Ils n'ont rien à voir avec une prétendue moralisation, une prétendue désaméricanisation ou une prétendue amélioration de la BD.

Harry Morgan

On trouvera sur la toile un dossier, que nous espérons le plus complet possible, reprenant nos critiques adressées à l'ouvrage de Thierry Crépin, à l'adresse : www.sdv.fr/pages/adamantine/crepin.html

---

Universitaires, encore un effort pour être bédélogues !

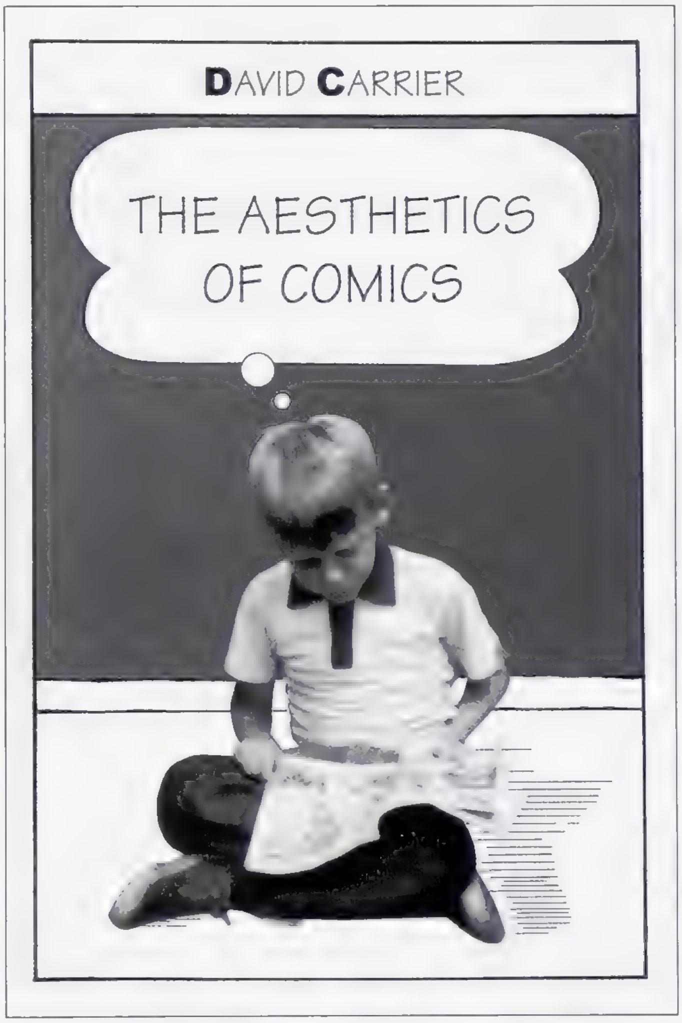
> *Comic strips are hard to get into proper focus.*
> David Carrier, p. 122.

Bien qu'ayant pris connaissance de l'ouvrage de David Carrier *The Aesthetics of Comics* avec un peu de retard, nous pensions, avant même de l'ouvrir, que ce livre mériterait l'attention de *9ᵉ Art*, quand il n'aurait pas d'autre mérite que son existence. En effet, Monsieur Carrier a une double spécialité : la philosophie, qu'il enseigne à l'Université de Carnegie Mellon, et l'histoire de l'art, à laquelle il a consacré ses précédents livres. La bande dessinée n'ayant que trop rarement reçu l'attention de chercheurs de ce niveau, surtout aux États-Unis, il vaut sans doute la peine de regarder de plus près l'éclairage que celui-ci propose, et si notre compréhension du médium se trouve enrichie par la confrontation avec ces nobles disciplines.

Dès la page 5, notre attention était alertée par l'intention proclamée par l'auteur de s'intéresser en priorité à deux dessinateurs ayant ses faveurs : Gary Larson et George Herriman. Un choix qui laisse dubitatif, pour le moins, non que ces deux artistes soient indignes d'intérêt, mais enfin la production du premier cité relève du dessin humoristique et pas de la bande dessinée, de sorte que 50 % du maigre corpus étudié est sans réelle pertinence par rapport à l'objet déclaré de cette étude !

Sans aucun doute, M. Carrier est plein de bonne volonté. Il ne cesse de répéter qu'il faut évaluer la bande dessinée selon des critères qui lui sont propres, dégager ses qualités *essentielles* plutôt que de la comparer indûment, et naturellement toujours à son désavantage, aux œuvres qui se trouvent dans nos musées. Il dénonce le catalogue de la fameuse exposition du MOMA *High and Low*, qui, extrayant une vignette de *Krazy Kat* de son contexte pour la comparer à une toile de Miro, ignorait les spécificités de l'œuvre d'Herriman : sa vocation narrative, son format, et l'inclusion de texte à l'intérieur de l'image. Non sans quelque bon sens, il voit dans ces trois caractéristiques – le découpage séquentiel, le support imprimé et la collaboration du texte et de l'image – les fondamentaux de la bande dessinée, les caractéristiques qui la définissent comme un art original.

Tout cela est fort bien. Mais là s'arrête la réflexion de l'auteur, qui se révèle incapable de rien dire de bien intéressant au sujet de ces « qualités essentielles ». Quand, s'adressant manifestement à ses collègues en histoire de l'art, il plaide pour une reconnaissance de la bande dessinée comme art, c'est toujours sur le mode de la dénégation : « *Les comics doivent être immédiatement accessibles à un public de masse ; destinés à être lus rapidement, ils ne sont pas, comme les tableaux des maîtres anciens, contemplés longuement. Mais cela ne signifie pas que les comics sont plus simples que les tableaux des maîtres anciens.* » *(p. 90) Ou encore : « Que la bande dessinée relève d'un art posthistorique ne veut pas dire qu'il s'agit d'une forme artistique triviale.* » Et ainsi de suite. On attend vainement le moment où le plaidoyer prendra un tour positif, et mettra en évidence ce qui, dans la bande dessinée, relève d'une ambition proprement artistique. La pauvreté de l'argumentation se mesure à l'insignifiance de l'iconographie convoquée (en tout dix-neuf images, dont la moitié totalement dépourvues d'intérêt) et surtout de la pauvreté du commentaire délivré sur ces images : le plus long fait cinq lignes exactement ! Il semble que M. Carrier ait choisi ses illustrations quasiment au hasard, sans rien avoir de particulier à en dire : elles ne sont là qu'à titre anecdotique, et ne donnent jamais lieu à une quel-



© Penn State Press

conque analyse. Il est clair que notre homme, si bien disposé qu'il soit à l'égard de la bande dessinée, n'y voit que du feu. Nous étions déjà parvenus à cette fâcheuse conclusion quand nous avions pris connaissance, voici trois ou quatre ans, d'un de ses articles (non repris dans le volume qui nous occupe)[1]. À propos d'une planche de sa série fétiche, *Krazy Kat*, il insistait sur la complémentarité du texte et du dessin, soulignant le fait qu'amputée de ses dialogues, la planche deviendrait inintelligible. Cette démonstration, qu'il eût été facile de faire sur de meilleurs exemples, était proprement ridicule car, dans la planche choisie, l'action restait au contraire parfaitement compréhensible sans le secours du texte, qui n'y jouait qu'un rôle accessoire. M. Carrier ne se montre pas plus clairvoyant ici quand, s'émerveillant de ce qu'Herriman procède par variations sur un thème invariable, il ne songe pas un instant à mettre cette caractéristique structurale en relation avec la forme spécifique du *daily strip*.

Que la bande dessinée est un art composite, ni purement visuel ni strictement verbal, et qu'elle requiert une attention différente de celle qui va aux chefs-d'œuvre de la peinture, telles sont les deux conclusions majeures, époustouflantes d'originalité comme l'on voit, auxquelles parvient le professeur Carrier. Mais peut-être après tout ces évidences n'en sont-elles pas encore pour les historiens d'art traditionnels ? Le vice intrinsèque de l'ouvrage semble bien être là, de vouloir se situer sur le terrain des Gombrich, des Greenberg, des Danto et autres figures tutélaires de l'histoire de l'art anglo-saxonne, de ne discuter qu'avec eux et sur la base de leurs propres présupposés, alors même que l'auteur concède que la bande dessinée participe largement d'une autre logique. Il écrit que *« la BD occupe une place fascinante entre peinture et cinéma »* mais n'emprunte rien à la théorie du 7e art. De même il suggère, à plus d'une reprise, que les comics sont plus proches du roman que des arts plastiques, mais ne fait pourtant aucun cas des théories littéraires.

Voilà un auteur, en somme, qui a la lucidité de comprendre que l'objet sur lequel il se penche n'appartient pas tout à fait à la discipline dont il se réclame, mais qui n'en campe pas moins sur le seul terrain qui lui soit familier, refusant le secours qu'il pourrait trouver ailleurs, en particulier pour aborder la question de la narrativité. Toute sa réflexion procède d'un questionnement de la bande dessinée à partir de la peinture ancienne et de l'art contemporain, comme s'il avait affaire à une succursale un peu monstrueuse des Beaux-Arts, et non à une forme narrative en concurrence avec le roman ou le film.

D'où l'étonnement de notre distingué professeur, qui ne trouve pas dans l'histoire de la bande dessinée d'équivalents clairs aux mouvements que furent, dans l'histoire de la peinture moderne, *« le cubisme, le surréalisme, les différentes formes de réalisme, l'expressionnisme abstrait, le minimalisme et le pop art »* (p. 113), étonnement qui le conduit à la conclusion un peu précipitée que l'on n'attend de la bande dessinée aucune innovation, puisqu'elle se situe d'emblée dans l'après-histoire.

Thierry Groensteen

David Carrier, *The Aesthetics of comics*, The Pennsylvania State University Press, 2000, 140 p. ISBN 0-271-01962-X

---

[1] « Comics and the art of moving pictures : Piero della Francesca, Hergé and George Herriman », *Word and Image*, vol. 13, n° 4, oct.-déc. 1997.

Hergé - Van Melkebeke : destins croisés

Les biographes ont généralement le sens de la formule. Quand Benoît Peeters intitule son récit *Hergé, fils de Tintin*, Benoît Mouchart qualifie son « héros », Jacques Van Melkebeke, de *« clandestin de la BD »*. Les deux expressions sont éclairantes, comme sont fort bien venus ces deux ouvrages à certains égards complémentaires (et qui se citent l'un l'autre), consacrés respectivement à la figure fondatrice et à un membre fantôme de ce qu'il est convenu d'appeler l'École de Bruxelles. Sur Van Melkebeke, au sujet duquel toutes sortes de rumeurs et de légendes courent depuis longtemps le petit monde de la bande dessinée, Mouchart apporte beaucoup d'informations de détail, intelligemment mises en perspective, mais peu de révélations majeures. Son apport au 9e Art fut bien celui que l'on croyait savoir : rédacteur en chef occulte du journal *Tintin* à ses débuts, scénariste non crédité de Jacques Laudy (*Le Voleur de Bagdad* et cinq autres épisodes de *Hassan et Kaddour*) et de Paul Cuvelier (*Les Nouvelles Aventures de Corentin*), mais également, plus tard, de Jean-Paul Vandenbroeck[1] (sept aventures de *Bi-Bip* de 1967 à 69) et de divers « petits formats », entre

---

[1] Actuel dessinateur de *Sammy* chez Dupuis, sous la signature de Jean-Pol.

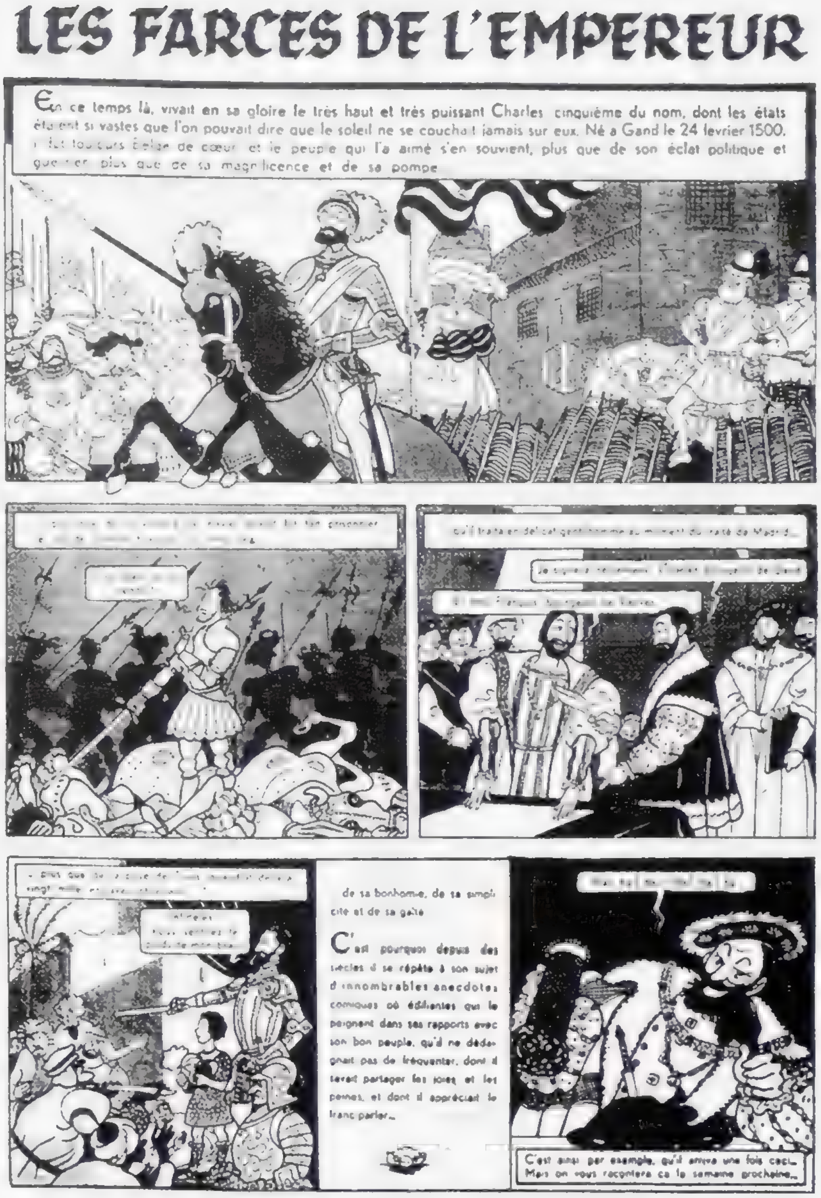
© Germaine Kieckens

Edgar P. Jacobs, Jacques Van Melkebeke et Hergé, avenue Delleur en 1944.

autres pour les éditions Aventures et Voyages ; enfin, coscénariste d'Hergé et de Jacobs – qui fera de lui le modèle du professeur Mortimer –, complice en écriture auquel on demande de débrouiller un sujet ou sur lequel on teste ses propres idées. S'agissant des albums de Tintin, il collabore plus particulièrement au *Secret de la Licorne*, au *Trésor de Rackham le Rouge*, aux *Sept Boules de cristal* et à l'aventure lunaire. Avec le temps, les conceptions d'Hergé et de Van Melkebeke se font de plus en plus divergentes : le premier veut s'inspirer de la réalité, le second (nourri des livres de Dumas, Verne, Leroux, Wells… et responsable des emprunts de *Tintin* envers des auteurs qu'Hergé, pour sa part, n'avait guère fréquenté) préfère se réfugier dans le rêve. Une brouille intervient entre eux : le scénariste de l'ombre est agacé par la réussite sociale de Hergé quand lui-même échoue à se faire un nom comme peintre ; par ailleurs, Bertje Jagueneau, une voyante qui fréquente le couple Remi, dénonce son « influence néfaste » et obtient sa mise à l'écart (cet épisode est relaté avec plus de détails par Benoît Peeters). Embauché aux Studios Hergé en février 1954, Jacques Martin sera désormais le nouvel interlocuteur privilégié d'Hergé.

Mouchart insiste sur la complicité entre Van Melkebeke, Jacobs et Laudy. Les deux premiers sont camarades de classe dès le primaire, et une compétition les oppose déjà alors pour « *le titre de meilleur dessinateur de l'école* » ; le troisième fait leur connaissance en 1923, à l'Académie des Beaux-Arts. Dessinateur doué, Van Melkebeke le fut assurément, et c'est l'un des principaux enseignements de cette biographie. Illustrateur habile, qui nous semble influencé par Gus Bofa et Jean Bruller, il ne fit pourtant que de rares et subreptices incursions dans la bande dessinée. Retenons ses *Farces de l'Empereur* dans *Ons Volkske*, supplément pour la jeunesse d'un hebdomadaire flamand (ces 35 planches ont été reprises en français dans *Chez nous-Junior* en 1953-54) et une mystérieuse série érotique non retrouvée, consacrée à une certaine *Sérafine*, qui aurait paru dans une revue hollandaise au début des années 1970. À l'instar d'un Cuvelier (ou d'un Buzzelli), Van Melkebeke s'est rêvé peintre alors qu'il était, avant toute chose, un dessinateur.

On ne l'ignore pas, c'est son attitude pendant la guerre qui fut la cause de sa durable occultation. L'homme fut condamné à quatre ans de prison (il n'en purgea que deux) et dix ans d'interdiction d'exposition, à l'issue du procès intenté aux collaborateurs du *Nouveau Journal*, quotidien de référence des milieux bourgeois francophones, qui relaya la propagande de l'occupant. Se basant sur ses recherches dans la presse de l'époque et sur les « Notes sur mon activité pendant l'Occupation » laissées par l'intéressé, Mouchart établit que c'est un seul article malheureux, exclusivement ou presque, qui entraîna la condamnation : le compte-rendu d'un procès de résistants devant le Conseil de guerre de Liège, résistants que Van Melkebeke n'avait pas craint de qualifier de « terroristes ».


LES FARCES DE L'EMPEREUR
En ce temps là, vivait en sa gloire le très haut et très puissant Charles cinquième du nom, dont les états étaient si vastes que l'on pouvait dire que le soleil ne se couchait jamais sur eux. Né à Gand le 24 février 1500. Il fut toujours belge de cœur et le peuple qui l'a aimé s'en souvient, plus que de son éclat politique et guerrier plus que de sa magnificence et de sa pompe
de sa bonhomie, de sa simplicité et de sa gaîté
C'est pourquoi depuis des siècles il se répète à son sujet d'innombrables anecdotes comiques où édifiantes qui le peignent dans ses rapports avec son bon peuple, qu'il ne dédaignait pas de fréquenter, dont il savait partager les joies et les peines, et dont il appréciait le franc parler…
C'est ainsi par exemple, qu'il arriva une fois ceci…
Mais on vous racontera ça la semaine prochaine…

Une bande dessinée de Van Melkebeke publiée dans *Chez nous-Junior* le 7 mai 1953

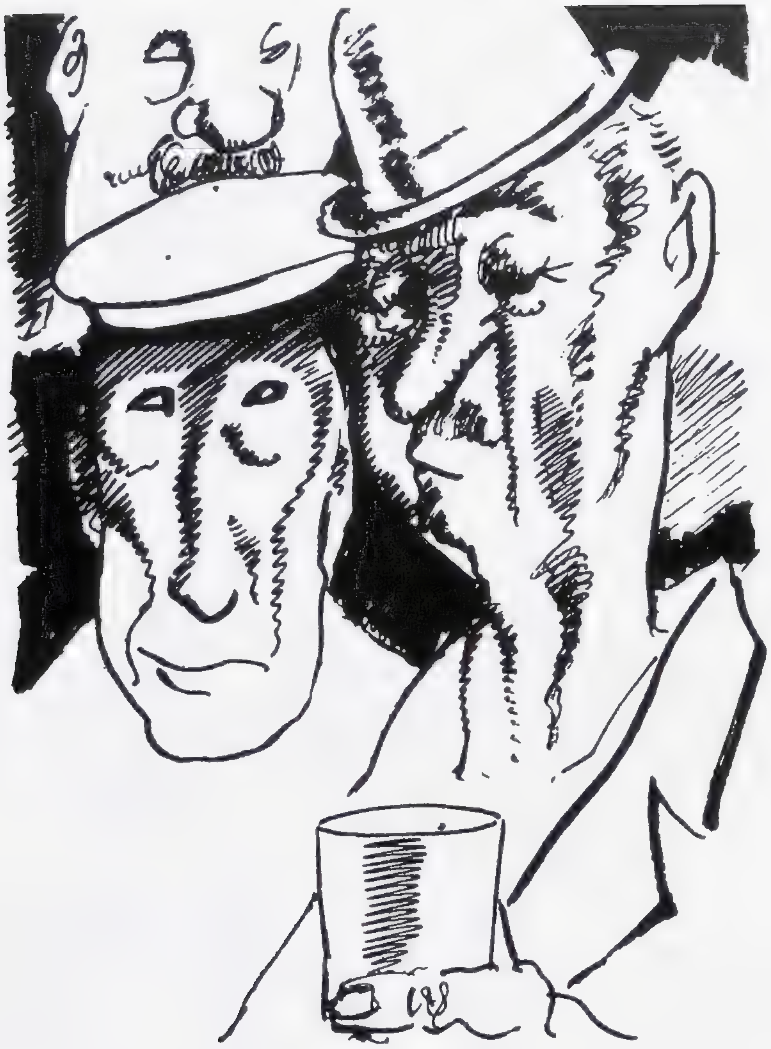
Droits réservés

Il n'y a plus grand-chose à apprendre de l'attitude d'Hergé au cours de ces mêmes années noires, depuis la parution, en 1996, de la biographie de Pierre Assouline[2]. En introduction à son propre livre, en quelques lignes qui résument fort bien le malaise que nous avions été nombreux à ressentir, Benoît Peeters marque ses distances avec son prédécesseur : « *La place réservée aux années d'Occupation, à ce qui les annonce et les prolonge (les liens avec Léon Degrelle, la longue fidélité aux "inciviques"), déséquilibre un peu l'ouvrage. L'insistance sur l'aspect politique (…) a fait passer le créateur à l'arrière-plan. C'est comme si Georges Remi, dit Hergé, n'avait été qu'incidemment l'auteur des* Aventures de Tintin. » La nouvelle synthèse qu'il nous propose est beaucoup plus équilibrée, également plus passionnante. Elle est le fait d'un vrai connaisseur de la bande dessinée en général et de l'œuvre hergéenne en particulier. Et Peeters d'avouer que, même si certains épisodes de la vie de son modèle le laissent « *pour le moins perplexe* », l'attitude qui domine chez lui « *est tout de même d'ordre empathique* ».

L'homme qu'il dépeint, avec son ambition et sa faculté à apprendre des autres (l'auteur voit dans cette perméabilité « *l'une des sources de son génie* »), son énergie et ses passages à vide, son boy-scoutisme et ses angoisses, son classicisme et son audace, ses

---

[2] *Hergé*, Plon, 1996 ; réédition en "Folio", 1998.



Des clients de *Chez Jacques*… Illustration de Van Melkebeke. Droits réservés

fidélités et ses métamorphoses, est bien plus complexe, contradictoire et passionnant que ce personnage lisse et « *un peu fade, que le père de Tintin s'était composé à la fin de sa vie, en polissant trois années durant le texte de ses* Entretiens avec Numa Sadoul ». Par-delà son apparent paradoxe, le titre choisi par Peeters apparaît pleinement justifié : « *Le jeune employé du Vingtième Siècle était parti de bien peu de choses. Album après album, Tintin a fait l'éducation d'Hergé, le conduisant vers des horizons inimaginables.* » Ceux, notamment, de la psychanalyse, de l'art contemporain, de la sagesse taoïste. Que ce soit sur la vie privée d'Hergé, sur son rôle de directeur artistique du *Journal Tintin*, sur ses « pannes » des années cinquante, sur les apports de ses collaborateurs successifs ou sur l'évolution des enjeux artistiques internes à l'œuvre, la biographie de Benoît Peeters fera désormais autorité. Elle est la première à nous donner un accès aussi pénétrant à cet artiste qui reconnaissait : « *Je suis venu très tard à la lucidité* ».

Thierry Groensteen

– Benoît Mouchart, *À l'ombre de la ligne claire. Jacques Van Melkebeke, le clandestin de la BD*, Vertige Graphic, 176 p., 17 euros.

– Benoît Peeters, *Hergé, fils de Tintin*, Flammarion, "Grandes Biographies", 512 p., 22 euros.

Courrier

« […] A la lecture du n°7 de *9ᵉ art*, je relève à la page 74 que le crayonné de Dut est accompagné de la mention "Sans titre". L'article de la page suivante dit que ce doit être une histoire de pirates. C'est une erreur… Il s'agit d'un passage du *Quatre-vingt-treize* d'après Victor Hugo.

Un canonnier a mal arrimé un canon ; celui-ci tue quatre matelots et défonce le bordage, risquant ainsi de faire couler la corvette.

Le marquis de Lantenac qui vient pour commander la révolte des Chouans, sauve la vie du canonnier qui essayait de bloquer le canon.

Le matelot parvient à ses fins.

Pour le récompenser, le marquis le décore et ensuite le fait fusiller car sa négligence a failli perdre le navire.

Pour fuir la flotte républicaine, le Marquis va essayer de rejoindre la terre en canot et rencontrer les forces fidèles au roi.

Un matelot qui s'est porté volontaire pour conduire le "youyou" où a pris place le Marquis est le frère du canonnier fusillé et il veut tuer le Marquis pour venger son frère.

Finalement, comprenant qui est le Marquis, il ne le fera pas…

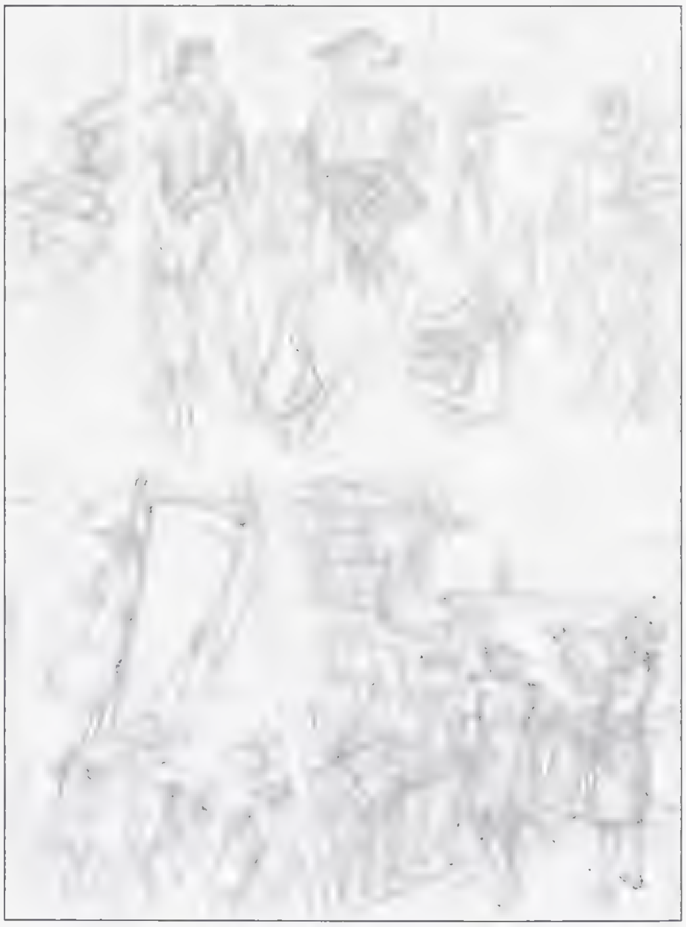
La même histoire a été mise en BD par Giffey dans *Tarzan* du n°14 (5 juin 1949) au n°24 (19 août1950), reprise en album aux éditions Transit.

Mais là où Dut dessine une planche, Giffey étire l'épisode du strip n°28 au strip n°42. Ce qui est amusant, c'est de rapprocher les deux interprétations.

Le marquis à le même visage et les mêmes attitudes. Beaucoup de personnages se ressemblent dans les deux récits.

Qui a inspiré l'autre ? […] »

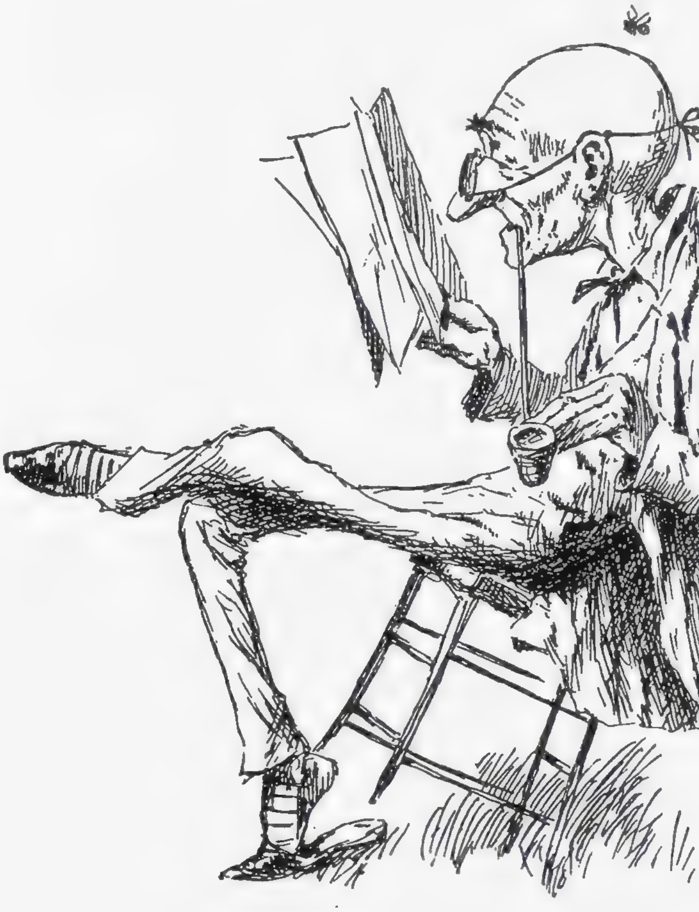
Francis Groux



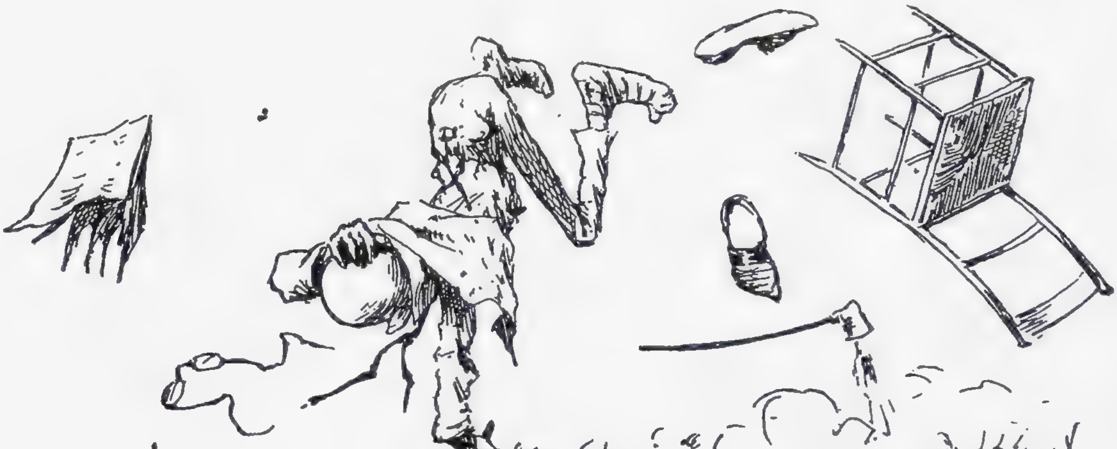
Collection Musée de la bande dessinée, Angoulême

L'ÉVÈNEMENT FROST

Il y a un an, 9ᵉ Art n°7 révélait le talent d'Arthur B. Frost, peintre américain dont l'apport à la naissance des comics fut décisif dans les années 1880 à 1910.



Aujourd'hui, les Éditions de l'An 2 et le site Coconino World annoncent la parution, en mai 2003, d'un volumineux album rassemblant les trois recueils publiés du vivant de Frost.



English Summaries

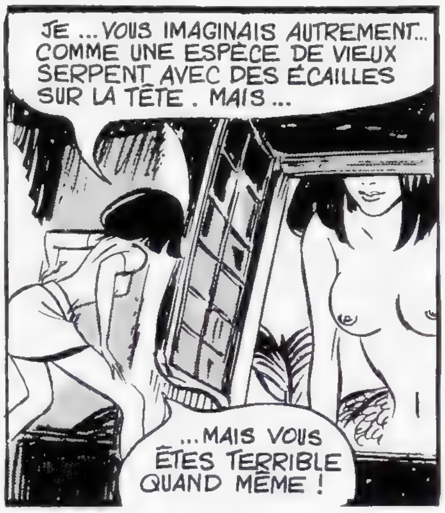
HERITAGE

Le Robinson *de Dumoulin : un roman en 150 gravures*
Dumoulin's Robinson : a novel in 150 engravings
(pages 10-19)
A little known work of which only five copies have apparently survived, *Robinson Crusoé* by François Aimé Louis Dumoulin (1753-1834) after Defoe consists of 150 engravings. Twenty years before Töpffer, it was the first European work to offer a graphic sequence of such scope and also the first attempt to visually transcribe a novel in its entirety. In her erudite study, Annie Renonciat tells of its genesis, describes its mecanisms and evaluates its originality.

Introducing Monsieur de la Canardière
(pages 20-21)
Ignored by comic art historians, *M. de la Canadière* is an album published in 1846 by the Frenchman Henri Emy. This satirical hunting story, drawn in lithographical pencil, is in fact, according to Thierry Groensteen's analysis, one of the most faithful imitations of Töpffer's picture stories.

FOREST

A tribute to Jean-Claude Forest (1930-1999), the author of *Barbarella* and the scriptwriter of *Ici Même* for Tardi.


JE ...VOUS IMAGINAIS AUTREMENT... COMME UNE ESPÈCE DE VIEUX SERPENT AVEC DES ÉCAILLES SUR LA TÊTE . MAIS ...
...MAIS VOUS ÊTES TERRIBLE QUAND MÊME !

Forest, Hypocrite © L'Association

Une île en forme de point d'interrogation
An island shaped like a question mark
(pages 22-27)
Published in 1971, *Mystérieuse matin, midi et soir* (Mysterious morning, afternoon and evening) is a variation on Jules Verne's novel *L'Ile mystérieuse.* At the time, the magazine *Pif* suspended its prepublication because of its "excessive imaginativeness" ! Jean-Pierre Mercier analyses the qualities of this narrative in which Barbarella in old age plays the part originally given to Captain Nemo.

Hypocrite : un chapitre sur les rêves
Hypocrite : a chapter on dreams
(pages 28-33)
The episode on Hypocrite and the Loch-Ness Monster affords a starting point for Thierry Smolderen's reflection on serial writing as a product of the collaboration between a drawing self and a writing self. Comparisons with other 'improvised' works by Hergé and Moebius put Forest's mecanisms of invention into perspective.

ESTHETICS

COMICS AND THE INTERNET

Le deuxième monde du neuvième art
The second world of the ninth art
(pages 36-39)
Informative websites on comics have multiplied on the internet in recent years. Jean-Philippe Martin retraces the history of this phenomenon, describes several categories of sites and comes to the conclusion that the era of paper fanzines is probably over : long live the webzines !

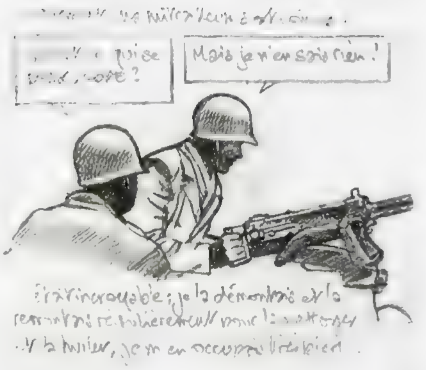
Coconino World : explorer l'espace des formats BD/I
Coconino World : exploring Comics/I space
(pages 40-45)
Launched in January 1999, Coconino World is a comics weekly on internet, created and designed by a group of young artists from Angoulême with the active participation of the scriptwriter and critic Thierry Smolderen. The latter explains the originality of the project, and how this modern medium offers new solutions for the accumulation and organisation of pages. Constantly evolving, Coconino presently offers several large zones for exploration, as well as a federation of authors' sites.

Un chat, un roi, des écrans
A cat, a king, some screens
(pages 46-49)
Vincent Baudoux speaks highly of the site of the young Swiss artist Demian5 "When I am King", which is considered a landmark by on-line narrative creators. He highlights the reminiscences of *Felix the Cat* and *The Little King* and situates this cyber-comic in the wake of Scott McCloud's reflections.

EMMANUEL GUIBERT

Conversation
(pages 50-61)
The author of *La Fille du professeur* and of *Le Capitaine écarlate* talks at length with Gilles Ciment, evoking his studies, his childhood books, his attraction for narration and his collaboration with the scriptwriters David B and Joann Sfar. He also explains the different graphic styles he uses for his various projects and his use of real life sketching. He talks of his friendship with Alan Ingram Cope, to whom he wishes to devote five more volumes.

La saveur des Olives noires
The flavour of black olives
(pages 62-63)
Joann Sfar is writing for Guibert the story of a motherless jewish boy who lives in Roman occupied Palestine. This series, *Les Olives noires,* already comprises three volumes. Thierry Groensteen praises it and shows that the cosmopolitan philosophy held by its authors is in harmony with their composite esthetics which include a great diversity of themes and borrow from all sorts of imagery.


Mais je n'en sais rien !

E. Guibert, dessin inédit. Droits réservés

Les guerres d'Emmanuel
Emmanuel's Wars
(pages 64-68)
Two of Emmanuel Guibert's works have the Second World War as backdrop : *Brune*, his first album, and *La Guerre d'Alan* which he started six years later. Erwin Dejasse does a comparative study that shows how dissimilar they are and to what extent *La Guerre d'Alan* obtained success in opposition to the earlier work.

Au pays des enfants heureux
In the land of happy children
(pages 69-73)
Guibert also has a career as scriptwriter for children comic books. He writes the series *Sardine de l'espace* (artwork by Sfar) and *Ariol* (for Boutavant). In Julien Bastide's analysis, the first is full of unbridled fantasy, whereas the other depicts daily life and the author's personal memories. Both, however, idealize childhood, portraying it as a Golden Age.

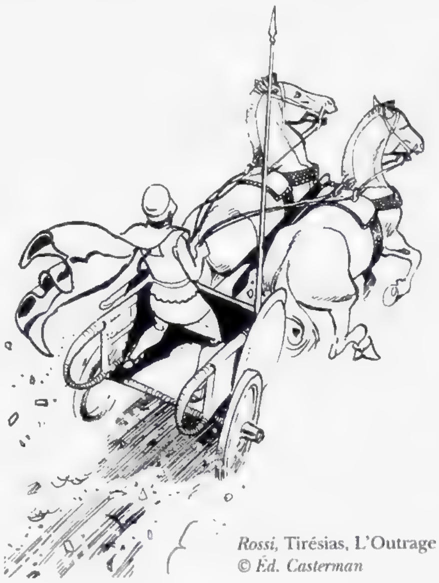
DOSSIER

En atelier
At the workshop
(pages 76-86)
Trondheim, David B, Boilet, Blain, Guibert, Sfar, de Crécy, Satrapi… All these young stars of comic art have at some point in their careers, taken part in the life of the 'Atelier Nawak' founded in 1991 (which later became 'l'Atelier des Vosges' when it changed location). A series of interviews with the participants in this collective adventure have permitted Dominique Hérody to retrace the history of this workshop, which has played an essential part in the recent evolution of creative draughtsmanship in France.

Le renouveau de la BD de genre
The revival of genre comics
It was thought that the rise of creative graphic novels would endanger the genres inherited from popular forms and b films. Westerns, epics and pirate stories in particular are regaining in popularity. *9e Art* has tried to understand the reasons for this revival, which should not be considered, however, a return to old ways. The ideological stakes and the esthetics of these thematic registers have undergone radical retranscription.

Piste de signes
Trail of signs
(pages 88-94)
Paul Bleton, a specialist of the history of westerns, has a look at some series such as : *Chinaman* by TaDuc and Letendre, *Hiram Lowatt and Placido* by David B and Christophe Blain, *Bouncer* by Boucq and Jodorowsky, as well as some single albums such as *Blacktown* by Trondheim, *Western* by Rosinski and Van Hamme and *On a tué Wild Bill* by Hermann.

Entre mythologie et histoire,
les nouveaux avatars du peplum
Somewhere between mythology and history, the new adventures of the Epic
(pages 95-99)
Apart from *Alix*, *Asterix* and *Papyrus*, few French comics are set in Antiquity. Several very different series have been released recently. They either put the accent on history (*Murena* by Dufaux and Delaby), mythology (*La Gloire d'Héra* and *Tiresias* by Le Tendre and Rossi), philosophy (*Héraklès* de Sfar) or on everyday life (*Les Olives noires* by Sfar and Guibert). Gilles Ciment resituates them in relation to a tradition that has been more prolific in the cinema.



Rossi, Tirésias, L'Outrage
© Éd. Casterman

Pirates !
(pages 100-105)
If *Barbe-Rouge* by Charlier and Hubinon represents the classic reference for pirate stories in french-belgian comics, it is interesting to compare to it, as Evariste Blanchet does, with recent creations such as *Petrus Barbygère* by Sfar and Dubois, *Kaarib* by Calvo and Krassinsky and of course the startling *Isaac the pirate* by Christopher Blain, which is full of surprising characters, among which stands out that of Alice, a magnificent portrait of a woman.

ACTUALITÉS

What's new at the Angoulême Comics Museum
(pages 108-115)

La Maison des auteurs
(pages 116-117)
A presentation of this original establishment created in Angoulême during the summer of 2002 to accommodate, in individual or collective studios and workshops, several dozen illustrators and creators of comics.

News from Comics and Caricature Museums around the world
(pages 118-119)

Reviews
(pages 120-139)

Répliques
Retorts
(pages 140-148)
From now on *9e Art* will devote this new column to airing views on historical, theoretical and educational publications concerning comic art or graphic narration in general. This time, Harry Morgan disputes Thierry Crépin's thesis on censure in France while Thierry Groensteen denounces the vacuity of David Carrier's *The Aesthetics of Comics* and hails two biographies devoted to Hergé and to "a man of the shadows", the Belgian artist and scriptwriter Jacques Van Melkebeke.

Traduction Shirley Smolderen

BON DE COMMANDE des Éditions de l'An 2

Frais de port : 3 € pour 1 livre et 2 € par livre supplémentaire

Règlement par chèque bancaire joint à la commande
ou par mandat administratif (RIB : CIO Angoulême 30047-00519-030589256X 30)

edmond baudoin

anne herbauts
cardiogramme

primé à angoulême

nicolas de crécy

	QUESTIONS DE DESSIN Edmond Baudoin	**CARDIOGRAMME** Anne Herbauts	**PRIMÉ À ANGOULÊME** (collectif)	**DE CRÉCY** monographie
Prix Unit.	15 €	12,50 €	14 €	12,50 €
Quantité	....	....	....	....
Total	....	....	....	....

Port ....
TOTAL .... **€ TTC**

Date et signature :

Nom....................... Prénom ....
(Établissement ....)
(Fonction..)
Adresse ....
Code postal.............. Ville...................................

ABONNEMENT à la revue

Je m'abonne à la revue *9^e Art* pour deux ans/4 numéros à compter du n°......
au tarif de 60 € (port compris).

Nom....................... Prénom ....
(Établissement ....)
(Fonction..)
Adresse ....
Code postal.............. Ville...................................

Date et signature :

Règlement par chèque bancaire joint à la commande
ou par mandat administratif (RIB : CIO Angoulême 30047-00519-030589256X 30)

Page à découper ou photocopier et à retourner aux Éditions de l'An 2,
3 rue de la Charente, 16000 Angoulême.

CENTRE NATIONAL
DE LA BANDE DESSINÉE
ET DE L'IMAGE

BON DE COMMANDE des parutions du CNBDI, à renvoyer à :

CNBDI/Librairie, 121 rue de Bordeaux , 16 000 Angoulême, France.
Contact : Lucette Robert Tel. 05 45 38 65 60/Fax. 05 45 38 65 66

Nom .... Prénom ....
(Établissement)........................... Fonction.............................
Adresse...
Code postal .... Ville .... Tél......................

	Prix unitaire en € TTC	Quantité	Total
Bibliothèque du 9^{e} art			
— *Cinq-Mars* de René Giffey (d'après Vigny)	14,50	....	....
— *Histoires sans paroles du Chat Noir*	14,50	....	....
— *Yves-le-loup* de René Bastard et Jean Ollivier	14,50	....	....
— *Le Mariage de M. Lakonik* de Jean Bruller (alias Vercors)	14,50	....	....
— *Le Rayon mystérieux* d'Alain Saint-Ogan	14,50	....	....
— *Maestro* de Caran d'Ache	14,50	....	....
— *L'Heptameron* de Maria Colino	14,50	....	....
Les guides de la BD			
— *La Bédéthèque idéale, édition 2002-2003*	14,50	....	....
— *Le Guide de l'auteur de bande dessinée*	8,50	....	....
— *Le Guide international des musées de la bande dessinée*	13,50	....	....
Catalogues d'expositions			
— Catalogue de l'exposition *"Les années Caran d'Ache"*	11,50	....	....
— Catalogue de l'exposition *"Trait de génie : Giraud-Moebius"*	11,50	....	....
— Catalogue de l'exposition *"Qui a peur de Robert Crumb ?" [français-anglais]*	13,50	....	....
— Catalogue de l'exposition *"Les Pieds de nez de Florence Cestac"*	11,50	....	....
— Catalogue de l'exposition *"Popeye" [français-anglais]*	13,50	....	....
— Catalogue de l'exposition *"Martin Veyron, faiseur d'histoires"*	11,50	....	....
Ouvrage de référence			
— T. Groensteen, *Astérix, Barbarella & Cie, trésors du musée de la BD.* (co-édition Somogy)	29,73	....	....
Colloques			
— *On tue à chaque page* ! La loi du 16/7/49. (co-édition Éditions du Temps)	14,50	....	....
Cassettes vidéos (secam)			
— Cassette vidéo *Alex Barbier* (23 mn) ☐	11,50/22*	....	....
— Cassette vidéo *Muñoz et Sampayo* (31 mn) ☐	11,50/22*	....	....
9e Art - Les cahiers du musée de la bande dessinée			
— 9^{e} *Art* n°3 (Goossens, Muñoz & Sampayo, G. Doré, la BD muette (2)...)	17,50	....	....
— 9^{e} *Art* n°5 (Un bilan complet des années 90, Moebius, Masse...)	17,50	....	....
— 9^{e} *Art* n°6 (La BD des filles, le minimalisme, Sfar, Moore...)	17,50	....	....
— 9^{e} *Art* n°7 (Will Eisner, A.B. Frost, le reportage dessiné, Caran d'Ache)	17,50	....	....

* Pour les vidéos : 11,50 euros = prix public réservé aux particuliers dans le cadre du cercle de famille ; 22 euros = avec droit de prêt et de consultation pour les bibliothèques, institutions, écoles, associations...

Les titres ne figurant pas sur ce bon de commande sont épuisés

Frais de port : 4 € par article ; à partir de 3 articles, frais de port forfaitaire de 8 € ; à partir de 5 articles, frais de port forfaitaire de 15 € .

Modes de règlement : par chèque bancaire joint à la commande ou par mandat administratif RIB : BFCC Poitiers 42559-00042-2102198050307

Date et signature :

TOTAL .... € TTC

Flashage : Anphocolor (Angoulême)
Impression : CMP (Magnac-sur-Touvre)
Dépôt légal : janvier 2003

Storyboard

Décembre 2002 Janvier Février 2003

Storyboard

N°2

Du dessin au film

En kiosque

VIDOCQ

Le storyboard du film

La BD potion magique du cinéma ?

***24 heures de la vie d'une femme* les dessins**

Storyboard

Septembre Octobre Novembre 2002

Storyboard

N°1

Du dessin au film

Les Fabuleux Dessins d'Amélie Poulain

Le storyboard et tous les dialogues d'Amélie Poulain

Entretiens avec Jean-Pierre Jeunet et Luc Desportes

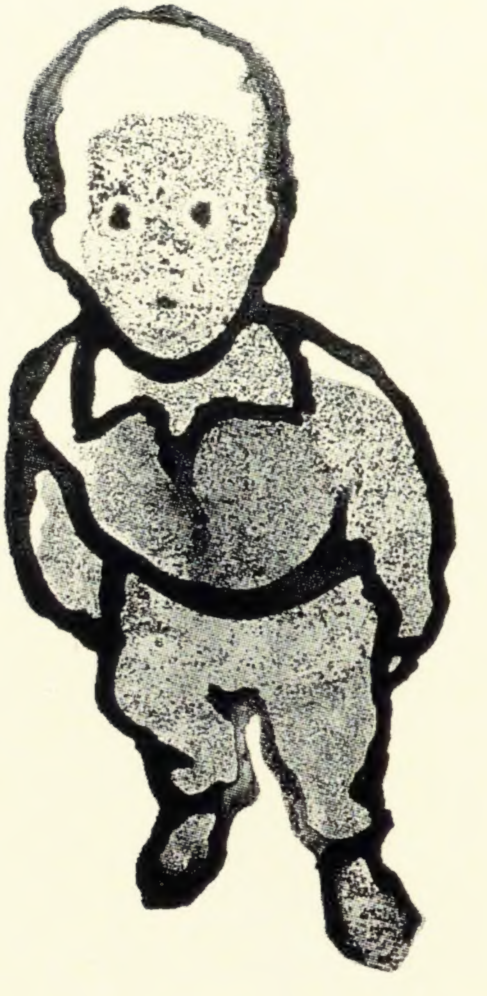
L'histoire du storyboard

Corto Maltese De la BD au film

Et toujours, Storyboard n°1, avec le storyboard complet d'*Amélie Poulain*, disponible sur commande au 01 47 70 30 20

CENTRE NATIONAL
DE LA BANDE DESSINÉE
ET DE L'IMAGE

éditions de
l'AN 2



ISSN : 1268-757 X

9 771268 757005 08

17,50 €